



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

생활과학석사 학위논문

미디어사용시간과
부모의 미디어중재가
유아의 공감에 미치는 영향

2017년 8월

서울대학교 대학원

아동가족학과

강 보 람

미디어사용시간과
부모의 미디어중재가
유아의 공감에 미치는 영향

지도교수 이 강 이

이 논문을 생활과학석사 학위논문으로 제출함
2017년 5월

서울대학교 대학원
아동가족학과
강 보 람

강보람의 석사 학위논문을 인준함
2017년 6월

위 원 장 _____ (인)

부위원장 _____ (인)

위 원 _____ (인)

국문초록

이 연구는 TV, 컴퓨터, 스마트기기 등을 통해 일상적으로 영상에 노출되어 있는 유아의 생활환경이 유아의 공감 발달에 어떠한 영향력을 나타내는지 알아보고자 하였다. 이를 위해 3, 5세 유아를 대상으로 영상이야기 속 등장인물에 대한 유아의 정서적 공감과 인지적 공감의 전반적인 양상을 알아보고, 미디어사용시간과 부모의 미디어중재가 유아의 공감과 어떤 관련성을 보이며, 유아의 공감에 어떠한 영향력을 미치는지 알아보고자 하였다.

이러한 연구목적에 따라 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

- 【연구문제 1】** 유아의 공감(정서적 공감, 인지적 공감), 미디어사용시간, 부모의 미디어중재(직접중재, 간접중재)의 양상은 어떠하며, 이는 유아의 연령(3, 5세)과 성별에 따라 차이가 있는가?
- 【연구문제 2】** 미디어사용시간과 부모의 미디어중재(직접중재, 간접중재)는 유아의 공감(정서적 공감, 인지적 공감)과 관계가 있는가?
- 【연구문제 3】** 미디어사용시간과 부모의 미디어중재(직접중재, 간접중재)는 유아의 공감(정서적 공감, 인지적 공감)에 영향을 미치는가?

이상의 연구문제를 검증하기 위해 서울 소재의 어린이집 10곳의 3, 5세 유아 123명을 대상으로 일대일 면접 방식으로 영상이야기 공감 과제를 실시하여 유아의 정서적 공감과 인지적 공감에 대한 응답을 얻었다. 또한 질문지를 사용하여 유아의 미디어사용시

간, 부모의 미디어중재를 측정하였다. 수집된 자료는 SPSS 24.0 프로그램을 이용하여 빈도, 백분율, 평균, 표준편차, 이원변량분석, Pearson의 적률상관분석, 중다회귀분석을 실시하였다.

연구의 주요 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 영상이야기 속 등장인물에 대한 유아의 공감은 연령과 성별에 따라 유의한 차이가 있었다. 5세 유아가 3세 유아보다 정서적 공감과 인지적 공감 정도가 높은 것으로 나타났다. 유아의 정서적 공감은 여아가 더 높은 것으로 나타난 반면, 유아의 인지적 공감에서는 성차가 나타나지 않았다.

유아가 하루 동안 미디어를 사용하는 시간은 약 145분으로 나타났다으며, 미디어사용시간에 대한 연령차와 성차는 유의하지 않았다. 부모의 미디어중재 중 직접중재의 평균점수는 5점 만점에서 2.47점, 간접중재의 평균점수는 3.50점으로 간접중재의 정도가 상대적으로 더 높았다. 직접중재와 간접중재 모두 연령차와 성차는 유의하지 않았다.

둘째, 영상이야기 속 등장인물에 대한 유아의 정서적 공감은 미디어사용시간과 부적 상관관계를 보인 반면, 부모의 미디어중재와는 관련성이 나타나지 않았다. 영상이야기 속 등장인물에 대한 유아의 인지적 공감은 미디어사용시간과는 부적 상관관계가 나타난 반면, 부모의 미디어중재 중 간접중재와는 정적 상관관계가 나타났다.

셋째, 미디어사용시간은 유아의 정서적 공감에 유의한 영향을 미쳤다. 즉, 유아가 하루 동안 미디어를 사용하는 시간이 많을수록 유아가 영상이야기 속 등장인물의 정서를 그대로 경험하고 공유하는 정도가 낮아졌다. 또한 미디어사용시간과 부모의 간접중재는 유아의 인지적 공감에 유의한 영향을 미쳤다. 즉, 유아가 하루 동

안 미디어를 사용하는 시간이 낮을수록, 부모의 간접중재 정도가 높을수록 영상이야기 속 등장인물의 감정을 이해하여 감정의 원인을 해석하는 정도가 높아졌다.

이 연구는 영상이야기 속 등장인물에 대한 3, 5세 유아의 정서적 공감과 인지적 공감 정도가 어떠한지 확인하였으며, 유아의 하루 평균 미디어사용시간과 부모의 미디어중재의 전반적 양상을 확인하였다. 또한 미디어사용시간 및 부모의 미디어중재 중 간접중재가 유아의 정서적 공감과 인지적 공감에 각기 다른 영향을 미침을 확인하였다.

주요어 : 정서적 공감, 인지적 공감, 영상이야기, 미디어사용시간, 미디어중재

학 번 : 2014-20352

목 차

국문초록

I . 문제제기	1
II . 이론적 배경 및 선행연구 고찰	7
1. 유아의 공감	7
1) 공감의 개념	7
2) 유아기의 공감 발달	8
3) 영상이야기에 대한 유아의 공감	10
2. 미디어사용시간과 유아의 공감의 관계	12
3. 부모의 미디어중재와 유아의 공감의 관계	16
1) 부모의 직접중재와 유아의 공감의 관계	17
2) 부모의 간접중재와 유아의 공감의 관계	19
III . 연구문제 및 용어의 정의	22
1. 연구문제	22
2. 용어의 정의	23
1) 공감	23
2) 미디어사용시간	23
3) 부모의 미디어중재	24
IV . 연구방법 및 절차	25
1. 연구대상	25
2. 연구도구	28

1) 유아의 공감	28
2) 미디어사용시간 및 미디어중재에 관한 부모용 질문지	34
3) 언어이해 검사	35
3. 연구절차	36
1) 예비조사	36
2) 본 조사	38
4. 자료 분석	40
 V. 결과 및 해석	 41
1. 유아의 공감, 미디어사용시간, 부모의 미디어중재의 양상	41
2. 유아의 공감, 미디어사용시간, 부모의 미디어중재의 관계	46
3. 미디어사용시간, 부모의 미디어중재가 유아의 공감에 미치는 영향	48
1) 미디어사용시간과 부모의 미디어중재가 유아의 정서적 공감에 미치는 영향	49
2) 미디어사용시간과 부모의 미디어중재가 유아의 인지적 공감에 미치는 영향	50
 VI. 결론 및 논의	 52
 참고문헌	 59
부록	75
Abstract	87

표 목 차

<표 IV-1> 연구대상의 구성	26
<표 IV-2> 연구대상 유아의 사회인구학적 배경	27
<표 IV-3> 영상이야기 내용	29
<표 IV-4> 영상이야기(1)의 사례와 공감 질문	31
<표 IV-5> 유아의 공감의 평가 기준 및 점수 범위	33
<표 V-1> 유아의 공감 점수	41
<표 V-2> 연령과 성별에 따른 유아의 공감 점수 비교	43
<표 V-3> 유아의 미디어사용시간	44
<표 V-4> 부모의 미디어중재 점수	45
<표 V-5> 미디어사용시간, 부모의 미디어중재, 유아의 공감의 관계	46
<표 V-6> 미디어사용시간, 부모의 미디어중재가 유아의 정서적 공감에 미치는 상대적 영향력	49
<표 V-7> 미디어사용시간, 부모의 미디어중재가 유아의 인지적 공감에 미치는 상대적 영향력	50

그 립 목 차

<그림 IV-1> 정서카드	30
----------------------	----

부 록 목 차

<부록 1> 유아의 영상이야기 공감 과제 그림 (여아용)	75
<부록 2> 유아의 인지적 공감 응답 사례	79
<부록 3> 부모의 미디어중재 질문지	81

I. 문제제기

최근 유아들의 TV, 컴퓨터, 스마트기기 등과 같은 미디어 사용이 급증하면서, 미디어는 유아들의 삶에 있어서 상당히 중요한 부분을 차지하게 되었다. 스마트기기는 휴대가 간편하므로 어디서나 원할 때 접근성이 뛰어나다는 장점 때문에 유아들이 장소에 구애받지 않고 영상을 시청하기도 한다. 이제 유아들에게 미디어는 유아가 모방하고 배우게 되는 주요 학습 환경이자 놀이 환경으로서 유아의 사회화 과정에 영향을 끼치는 요인 중 하나로 부각되고 있다. 유아가 미디어를 통해 시청하는 영상물은 빠른 화면 전환과 그에 따르는 소리, 강렬한 색채, 동물 및 인형의 등장 등 유아들의 흥미를 끄는 요소를 갖추고 있다(Goodrich, Pempek, & Calvert, 2009; Linebarger & Vaala, 2010). 이러한 기술의 변화로 인해 현대 유아들은 어릴 때부터 영상물에 쉽게 빠져 들고 과몰입될 가능성이 높아지는 반면, 사람들과의 관계 형성의 기회가 부족해질 수 있다. 따라서 가정이나 유아교육기관에서는 미디어사용 정도가 유아의 발달에 어떠한 영향을 끼치는지 확인하는 것이 필요하다.

유아기는 사회정서발달이 활발하게 이루어지는 시기로 이 시기의 긍정적인 정서 및 사회성을 발달시키는 것은 중요한 과제이다. 특히 공감 능력은 사회적으로 원만한 관계형성을 위해 필요한 요소로(Eisenberg & Miller, 1987), 공감이 협동성, 사회성, 이타적 행동 등과 강한 정적 상관을 갖고 친사회적 행동을 예측하는 기제가 된다는 결과(Williams, O'Driscoll, & Moore, 2014) 뿐만 아니라 공격적인 행동과는 부적 상관(Strayer, & Roberts, 2004; Miller, & Eisenberg, 1988)을 보인다는 연구들을 통해 공감 발달의 중요성에 대한 관심이 확산되었다. 공감 능력은 사회적 유능성, 친사회적 행동과 같은 긍정적인 사회 적응을 가능하게 해주므로(Eisenberg, 2000), 공감 능력을 통해 유아들은 또래와 원만하게 관계를 맺으며 첫 사회생활을 시작하는 유아교육기관에 잘 적응할 수 있다. 그러나 유아기에 공감 발달이 적절히 이루어지지 않는다면 이는 우

울, 위축 등의 내적 증상이나 공격성, 과잉행동 등의 외적 증상으로 표출될 가능성이 있다(권기남, 2017; Eisenberg, Spinrad, & Sadovsky, 2006). 정서행동문제는 이후 학업 성취나 대인관계 등에 부정적인 영향을 미치며(Dadds et al., 2008) 성인기의 사회생활에까지 지속적으로 영향을 미칠 수 있다(Crick, 1996).

미국소아과학회(American Academy of Pediatrics; AAP, 1999)에서는 미디어의 부정적인 영향을 완화시킬 수 있는 방안으로 유아의 하루 평균 미디어사용시간을 2시간 이내로 지도하도록 제안하였다. 하지만 국내 영유아의 미디어사용 실태조사(이정림, 도남희, 오유정, 2013) 결과, 유아의 총 미디어사용시간이 하루 평균 3시간 정도인 것으로 나타나 우리나라 유아의 미디어사용 정도가 높은 수준임이 드러났다. 또한 유아의 생활시간 조사에서 하루일과 중 미디어사용시간이 실외활동 시간과 사람들과의 시간 보내기인 교제활동 시간보다 상대적으로 긴 것으로 나타났다(도남희, 김정숙, 하민경, 2013; 천희영, 2015). 최근 영상매체의 종류가 다양해지고 유아용 영상물이 많이 제작·보급되면서(Linebarger, & Vaala, 2010), 미디어사용이 유아의 일과에서 더욱 큰 비율로 자리 잡고 있음을 확인할 수 있다.

공감 능력은 사회적 상호작용을 통해 형성되기 때문에 유아의 미디어 사용으로 인한 사회적 활동 감소가 유아의 공감 발달에 부정적일 가능성이 있다. 유아의 미디어사용시간이 증가하고 있는 현 상황으로 인해 유아의 공감 발달에 미칠 수 있는 잠재적 영향이 예상되지만 이를 직접적으로 살펴본 연구는 소수에 불과하다. 관련 선행연구들에서 유아의 TV 시청시간이나 스마트기기 사용 빈도가 높을수록 공감, 친사회적 행동과 관련된 사회적 기술이 낮았다는 결과(성지현, 변혜원, 남지해, 2015; Connors-Burrow, McKelvey, & Fussell, 2011)들이 보고되면서 미디어사용시간과 유아의 사회정서발달 간의 관계가 일부 밝혀졌다. 하지만 유아기가 되면서 TV, 인터넷, 스마트기기 등 다양한 미디어를 사용하고 있음에도 불구하고 총 미디어사용시간과 유아의 공감 발달 간의 인과적 관계를 밝힌 연구는 여전히 부족한 실정이다. 한편 여아보다 남아일 경우

인터넷과 게임 사용시간이 더 높다고 보고(Lee, 2013; Veldhuis et al., 2014)된 반면, 남아보다 여아의 TV 시청 및 게임 이용시간이 더 높은 것으로 나타난 연구결과(강지훈, 구봉진, 2010)도 보고되었다. 이처럼 미디어사용시간의 성차에 대한 부분은 혼재된 결과를 보이므로 미디어사용시간과 유아의 공감 간의 관계에 있어 성차가 나타나는지 살펴볼 필요가 있다. 따라서 유아기의 미디어사용시간이 실제로 유아의 공감 발달에 어떠한 영향력을 행사하는지 살펴보고, 그에 따른 적절한 매체 이용 방안을 마련하는 것이 필요할 것이다.

유아의 미디어 사용은 유아의 가족환경, 특히 부모의 양육행동에 의해 영향을 받는다(박소영, 문혁준, 2015; 이유진, 2016; Lauricella, Wartella, & Rideout, 2015). 유아는 영상물을 직접 선택하기보다는 성인에 의해 접하게 되므로(이경숙, 정석진, 박진아, 전연진, 2014) 주양육자가 자녀의 미디어 사용에 대하여 어떠한 가치와 태도를 갖고 지도하는가가 중요하다. 이처럼 자녀의 미디어 사용에 관한 부모의 양육행동을 부모 중재(Valkenburg, Krcmar, Peeters, & Marseille, 1999)라고 부른다. 부모의 중재는 아동이 미디어를 이용하고 해석하는 능력을 길러주며, 매체가 아동에게 미치는 긍정적인 영향을 강화하고 부정적인 영향으로부터 아동을 보호할 수 있다(Nikken & Schols, 2015). 부모의 적절한 중재는 유아의 인지발달 및 사회정서발달에 긍정적인 효과를 보인다(조안나, 고영자, 2013; Strouse, O'Doherty, & Troseth, 2013; Rasmussen et al., 2016). 그 중 유아의 미디어사용이 공감 발달에 미칠 수 있는 부정적인 영향으로부터 부모의 적절한 중재가 유아를 보호하는 역할을 할 수 있을지 살펴보는 것은 중요한 과제라고 할 수 있다.

선행연구(Nathanson, 1999; Valkenburg et al., 1999)에서는 미디어사용과 관련된 부모의 중재행동을 주로 세 가지 유형으로 살펴보았으며, 이는 부모가 자녀와 함께 영상을 시청하며 내용에 관해 대화하는 직접중재, 자녀와 영상 시청의 규칙을 정하는 것과 같은 간접중재, 부모와 자녀가 대화 없이 같이 영상을 시청하는 공동시청으로 구분된다. 이 중 공동시청은 부모가 자녀와 같은 공간에서 시청하는 것이기는 하지만, 직접중

채처럼 영상 내용에 관한 언어적 상호작용을 의미하지는 않는다. 공동시청은 직접중재와 그 의미 구분이 어렵다는 문제가 있기 때문에 직접중재와 함께 측정되지 않는 것이 적절하다(Chakroff & Nathanson, 2008). 따라서 이 연구에서는 부모의 미디어중재 유형을 직접중재와 간접중재로 구분하여 완전히 구별되는 서로 다른 특성을 가진 두 중재 유형 중 어떠한 중재 유형이 유아의 공감 발달에 도움이 되는지 구체적으로 확인해보고자 한다.

직접중재는 가정 내에서 미디어를 둘러싸고 발생하는 부모와 자녀의 언어적 상호작용을 포괄하는 행위이다(Buijzen, Rozendaal, Moorman, & Tanis, 2008). 부모가 유아와 함께 영상을 시청하며, 영상 속 인물의 행동에 대해 설명하고, 평가하는 직접적인 중재는 유아의 이해도를 높이는 것(Krcmar, Grela, & Lin, 2007; Strouse et al., 2013)과 같은 인지 및 언어 발달에 도움이 된다고 알려져 있다. 한편 부모의 직접중재는 폭력적인 내용의 부정적인 효과를 감소시켜 공격성이 낮아지게 하고(Collier et al., 2016), 친사회적인 내용 시청 시 자녀의 공감 수준이 향상된다(Rasmussen et al., 2016)고도 보고되며, 부모의 직접중재가 사회정서발달에도 영향을 미칠 수 있음을 알 수 있다. 하지만 관련 선행연구들은 미디어 주제에 따른 직접중재를 주로 살펴보았기 때문에, 다양한 주제의 영상물을 포괄하여 보일 수 있는 부모의 직접중재가 유아의 공감에는 어떠한 영향력을 미치는지에 대한 연구가 요구된다.

간접중재는 보호 측면에서 부모가 자녀의 미디어 환경을 관리하는 중재로, 미디어사용시간과 내용 등을 제한하는 행위를 말한다(Valkenburg et al., 1999). 이러한 간접중재는 자녀의 미디어사용시간의 감소와 유의한 관련성이 보고되었다(Collier et al., 2016). 또한 부모의 간접중재는 유아가 사용하는 미디어의 내용에 대한 관리 및 감독의 가능성이 있다. 스마트기기의 내용에 관해 제한을 하는 부모의 유아기 자녀는 타인의 감정에 주목하는 공감 수준이 더 높다는 연구 결과(성지현 외, 2015)가 보고되었다. 미디어사용시간에 제한을 두는 간접중재 방식은 자녀가 영상물에 과몰입되는 것을 막을 수 있으므로, 미디어사용시간을 관리하며 사

회적 상호작용을 더 촉진함으로써 유아의 공감발달에 영향력을 미칠 수 있다. 미디어의 내용을 관리할 경우, 유아에게 적절한 교육용 프로그램들로 선별하여 제공하였을 가능성이 높고, 그렇게 제공된 프로그램의 내용이 유아의 공감 발달에 도움이 될 수 있다. 하지만 유아의 공감발달에 영향을 주는 간접중재의 효과에 대해 살펴본 연구는 거의 없기 때문에 이에 대한 확인이 필요하다.

이 연구는 궁극적으로 공감 발달이 중요한 유아기 때 미디어사용이 일상화되고 있는 현 상황을 반영하여 미디어사용시간과 이러한 유아의 미디어사용 환경을 구성하는 부모의 미디어중재가 유아의 공감과 어떤 관계를 갖는지 살펴봄으로써 바람직한 미디어사용 습관을 형성하는 것의 중요성을 제시하고자 한다.

그런데 유아의 공감을 살펴본 선행연구들에서는 공통적으로 측정방식에 있어 문제점이 발견되었다. 선행연구에서는 직접적인 응답을 얻기 위해 유아에게 짧은 가설적 이야기를 들려주는 과제를 주로 사용해왔는데(송승희, 장경은, 2015; 이상미, 한세영, 2011), 이러한 방식은 유아가 공감하는데 충분한 시간을 제공하지 못하며 자연스러운 정서적 반응을 불러일으키기 어렵다. 정서 환기(evocativeness)를 용이하게 하는 방안 중 한 가지로 영상이야기를 활용하기도 한다(de Wied, van Boxel, Matthys, & Meeus, 2012; Strayer & Roberts, 2004). 영상이야기를 활용한 연구에서는 주로 아동 및 청소년을 대상으로 조사하였지만, 유아들의 경우에도 자기 또래의 등장인물을 보게 되면 인물에게 쉽게 동일시하게 되어 자발적인 공감 반응을 살펴볼 수 있기 때문에(Cohen, 2001), 영상이야기를 통해 유아의 공감을 측정하는 연구가 요구된다. 따라서 이 연구에서는 유아의 공감을 영상이야기 과제로 측정하고자 한다.

더불어 부모의 미디어중재에 관한 연구는 주로 학령기 아동이나 청소년을 대상으로 진행되었다. 최근 유아용 영상물의 보급이 늘어나면서 유아들도 이전에 비해 영상물에 많이 노출되고 있으므로, 유아기 자녀를 둔 부모의 미디어중재 행동이 어떠한지 구체적으로 탐색해 볼 필요가 있다. 이를 통해 부모가 유아기 자녀의 미디어사용을 중재하는데 가장 효

과적인 방식을 찾는 것이 미디어에 대한 유아의 과몰입을 막고 긍정적인 사회정서발달을 도모하는데 도움이 될 것이다. 또한 부모의 미디어중재가 유아의 공감 발달에 미치는 영향력을 예상해볼 수 있었지만, 부모 중재 유형별로 어느 유형이 유아의 사회정서발달에 더 큰 영향을 미치는지 살펴본 연구는 없었다. 따라서 부모의 미디어중재 유형별로 유아의 공감에 어떤 효과가 나타나는지 구체적으로 검토될 필요가 있다.

이상의 연구 필요성에 따라, 이 연구에서는 3, 5세 유아의 영상이야기 공감에 영향을 미칠 가능성이 있는 주요 환경 요인으로 유아의 미디어사용시간과 부모의 미디어중재를 설정하고, 유아의 미디어사용시간과 부모의 미디어중재가 유아의 공감 능력에 미치는 영향을 살펴보고자 한다. 이를 통해 유아의 미디어사용이 공감 발달에 부정적인 영향을 끼치지 않도록 하는 바람직한 부모 역할의 방향에 관한 함의를 제시하고자 한다.

Ⅱ. 이론적 배경 및 선행연구 고찰

이 장에서는 공감의 개념과 발달 및 유아기 공감을 적절히 측정할 수 있는 방식을 살펴보고, 유아기 공감의 관련 요인에 관한 이론적 배경 및 선행연구를 고찰하고자 한다. 이를 통해 앞서 제기된 연구의 필요성을 구체화하고 이 연구의 연구문제를 도출하고자 한다.

1. 유아의 공감

1) 공감의 개념

공감이란 타인의 정서 상태를 이해하여 해석할 수 있고, 대리적으로 느껴보면서 타인의 정서와 일치하는 정서적 반응이다(Eisenberg, Shea, Carlo, & Knight, 2014). 유아의 사회적인 적응 및 발달과 관련된 초기 연구들은 공감의 정서적인 측면이나 인지적인 측면만을 주목하였으나, 한 측면만으로는 공감을 이해할 수 없다는 문제가 제기되면서(Davis, 1983) 다차원적인 접근으로써 정서적 공감과 인지적 공감 모두를 포함시켜 공감에 대해 연구하고 있다. 따라서 이 연구에서도 공감은 정서적 공감과 인지적 공감으로 구성된 개념으로 살펴보고자 한다.

정서적 공감은 타인의 정서적 상태와 일치하는 정서 반응으로 타인의 정서 상태를 그대로 경험하고 공유하는 능력을 의미하며(Eisenberg, Spinrad, & Sadovsky, 2006), 동정심과는 다소 차이가 있다. 동정심이 타인의 불행으로 인해 유발된 슬픔이나 걱정의 마음을 뜻하며 타인의 부정적 정서 상태가 완화되길 바라는 특성을 갖는다면, 공감은 타인의 정서 상태가 어떠한 것이든지 타인의 정서와 공유되어 같은 마음을 보인다. 적절한 정서적 공감은 이타적인 행동을 향상시켜줄 수 있으므로 대인관계를 맺는데 이점이 된다(Oswald, 1996). 또한 아동기 때의 정서적

공감을 경험하는 것은 성인기 때 이해심 많고 너그러운 행동을 예측할 수 있다(Eisenberg & Eggum, 2008; Eisenberg et al., 2002). 한편, 인지적 공감은 타인의 관점을 이해함으로써 타인의 정서적 상태를 이해하고 정서의 원인을 해석할 수 있는 능력을 의미한다(Hoffman, 2000). 인지적 공감은 마음 이론, 공감적 정확성과 같은 사회인지적 과정을 포함한다. 마음 이론은 자신의 생각과 감정을 타인의 것과 구별하는 능력(Blair, 2005)이며, 공감적 정확성은 타인의 행동과 사건으로 인해 생긴 정서를 추론하는 능력이다(Ickes, Stinson, Bissonnette, & Garcia, 1990). 즉, 자신과 타인의 관점을 구별할 수 있고 타인이 보이는 정서의 원인을 이해할 수 있는 것이 인지적 공감이라고 볼 수 있다.

정서적 공감은 자신의 상황보다는 다른 사람이 처한 상황에 더 알맞게 공유된 감정을 느끼므로 타인과 조화로운 정서적 관계를 형성하는데 기여하는(Baron-Cohen & Wheelwright, 2004; Blair, 2005) 한편, 인지적 공감은 정서 인식과 조망 수용으로 구성되어 타인의 정서 상태를 정확하게 파악하는 것을 용이하게 한다(de Waal, 2008). 이처럼 정서적 공감과 인지적 공감은 서로 관련되어 있지만 개별적인 특성 또한 가졌으므로, 연령과 성별과 같은 개인 요인이나 환경 요인이 정서적 공감과 인지적 공감에 미치는 영향은 다르게 나타날 수 있음을 예상해 볼 수 있다.

2) 유아기의 공감 발달

공감은 출생 직후부터 정서 전이와 같이 공감의 전조가 되는 형태로 나타나 공감 발달이 시작되며(Sagi, & Hoffman, 1976), 걸음마기를 거쳐 정교화 된다(Roth-Hanania, Davidov, & Zahn-Waxler, 2011; Vaish, Carpenter, & Tomasello, 2009). 3세는 자신과 타인에 대한 구별이 가능해지면서 자기중심적 공감에서 타인에 대한 공감으로 발달하고(Hoffman, 2000), 타인의 입장이 되어 타인의 마음을 이해하고 추론하는 조망수용능력이 발달하기 시작하는 시기이다(Wellman, Cross, &

Watson, 2000). 5세가 되면 마음 이론이 발달하며 틀린 믿음에 대한 이해가 정립되기 시작하고, 정서이해가 더욱 정교화 되면서(Pons, Harris, & de Rosnay, 2004) 유아는 타인의 입장을 고려하여 행동할 수 있게 된다. 따라서 유아의 연령에 따라 전반적인 공감 수준은 향상된다고 예측할 수 있다.

구체적으로 정서적 공감은 생애 초기부터 나타나 그 수준이 3세까지 일정하게 유지되거나 살짝 증가하는 반면, 인지적 공감은 마음이론 능력의 발달과 함께 지속적으로 증가한다(Imuta, Henry, Slaughter, Selcuk, & Ruffman, 2016). 국내 유아를 대상으로 한 연구에서도 연령에 따라 정서적 공감과 인지적 공감 수준이 유의하게 더 높아지는 것으로 나타났다(권기남, 2017). 최근 대부분의 유아들이 유아교육기관을 다니면서 또래와의 상호작용을 일찍부터 경험한다. 유아의 사회적 관계가 이전보다 확장되면서 유아는 또래와의 관계가 양적으로, 질적으로 변화하며 또래의 정서에 공감하며 상호작용하는 빈도가 높아진다. 따라서 공감 발달의 수준에 있어 차이가 나는 3, 5세 유아로 구분하여 또래관계에서 발생하는 사회적 상황에서의 공감을 주목해서 살펴보는 것이 필요하다.

공감의 발달에는 연령과 더불어 성별 또한 중요한 변수이다. 정서적 공감의 경우 성별에 의한 차이가 일관되게 보고된 바 있다. 부모의 정서 사회화와 관련된 양육방식이 자녀의 성별에 따라 상이하여, 부모는 여아의 정서 표현에 대해 높은 수준의 반응을 보이며 관심을 갖는 경향이 있다(Chaplin, Cole, & Zahn-Waxler, 2005). 또한 유아의 성별에 따라 타인에 대한 관심 수준이 상이하여, 여아는 남아에 비해 대인관계와 정서적 경험에 중점을 두는 경향이 강하고 타인을 향한 관심이 높다고 보고된다(Hastings, Zahn-Waxler, Robinson, Usher, & Bridges, 2000). 반면, 인지적 공감의 성차를 비교한 연구들은 비일관된 결과를 보인다. 타인의 입장이 되어 마음 상태를 이해하는 것은 본질적으로 성숙 과정이기에 성별이 지니는 영향력이 대체로 나타나지 않는다(Scholl, & Leslie, 2001). 하지만 부모나 교사 평정 방식으로 유아의 공감을 측정한 경우 인지적 공감에서 성차가 나타나기도 하였다(권기남, 2017). 이러한 혼재된 결과

는 특정 단서가 특정 성별에 민감한데 기인했을 가능성이 있으므로, 공감할 수 있는 다양한 정서 단서가 담긴 이야기를 토대로 남아와 여아의 정서적 공감과 인지적 공감 모두 살펴볼 필요가 있다.

3) 영상이야기에 대한 유아의 공감

선행연구(권기남, 2017; 성지현 외, 2015; Dadds et al., 2008)에서 유아의 공감을 측정하기 위해 부모나 교사 등 성인의 평가를 사용해왔다. 이는 오랜 시간 다양한 상황에서 아이를 관찰해 본 성인으로부터 응답을 얻을 수 있기 때문에 유용한 방법으로 쓰이지만(Eisenberg, & Mussen, 1989), 유아의 직접적인 응답을 얻을 수는 없다.

선행연구에서는 공감에 관한 유아의 직접적인 응답을 얻기 위한 방법 중 하나로 그림/이야기 과제를 주로 사용해왔다(송승희, 장경은 2015; 이상미, 한세영, 2011). 그러나 연구자가 유아에게 짧은 가설적 이야기를 들려준 후, 유아의 정서반응을 물어보는 것으로 공감을 측정하는 방법은 가설적 이야기가 유아의 인지 수준에 따라 다르게 이해될 수 있는 위험성이 있기 때문에(Vaish et al., 2009), 언어이해 능력을 통제하는 것이 반드시 필요하다. 또한 그림/이야기 과제에서는 각 기본정서가 나타나는 단편적인 사건(예. 생일파티, 소유물 분실 등)을 제시하여 상황 정보에 한정되는 공감을 측정하였다. 이는 전형적인 사회적 맥락 속에서 표현되는 정서이기 때문에, 유아가 실제로 등장인물의 감정에 공감했다기보다는 그 상황에 적절한 감정으로 응답했을 수도 있다.

기존 선행연구에서 사용한 공감 측정 방식의 한계점을 보완하여 유아의 공감을 적합하게 평가하는 측정 도구가 요구된다. 이때 등장인물의 정서가 표현되는 이야기 형식의 영상물을 보여줄 경우 유아의 공감 반응을 자연스럽게 측정할 수 있다. 선행연구(de Wied et al., 2012; Strayer, 1993; Strayer & Roberts, 2004)에서는 다큐멘터리 영화 장면 중 인물의 정서를 느낄 수 있는 부분들을 발췌하여 아동의 공감을 측정하였다. 이

렇게 영상이야기를 사용할 경우 그림/이야기 과제보다 정서 환기가 용이하고 생태학적 타당성을 확보할 수 있다. 또한 유아들은 자기 또래의 등장인물을 보게 되면 이야기 속 등장인물에게 보다 쉽게 동일시하게 되어, 그들이 처한 상황에 공감을 잘할 수 있다(Cohen, 2001).

이때 앞서 살펴보았던 공감 측정 과제의 내용 구성 측면에서도 고려해야 할 점이 있다. 정서 이해 발달 과정에 대한 선행연구(Pons et al., 2004)에 따르면 3~5세 유아들은 장난감 잃어버리는 것과 같은 외적 상황이 감정에 영향을 미칠 수 있음을 알아차릴 수 있을 뿐만 아니라 같은 상황이라도 타인의 소망과 믿음에 따라 정서적 반응이 달라질 수 있음을 인식할 수 있다. 따라서 유아의 공감을 측정할 때는 등장인물이 기쁨, 슬픔, 화남, 무서움의 4가지 기본 정서를 모두 느끼는 이야기를 제시하여 다양한 정서 표현에 대해 유아가 공감할 수 있는지 알아보는 동시에 각 정서를 제시할 때 등장인물이 처한 상황, 등장인물의 말, 소망 등의 다양한 공감 단서를 포함시킨 영상이야기로 유아의 공감을 측정할 필요가 있다.

이상의 내용을 통해 볼 때 유아의 공감 능력을 파악하기 위해서는 선행연구의 공감 측정 방식에서 드러난 한계점을 보완하고, 유아의 발달적 특성을 고려한 방법이 요구됨을 알 수 있다. 따라서 영상이야기 활용에 초점을 맞춰 유아의 공감을 자연스럽게 측정하는 연구가 진행되어야 할 필요가 있다.

2. 미디어사용시간과 유아의 공감의 관계

가정 내 미디어 보유율이 증가하면서 유아기 자녀의 미디어 노출 역시 증가하고 있으며, 동시에 저연령화 되고 있는 추세이다. 미디어 사용이 주로 TV에 국한되던 과거와 달리, 정보통신기술의 발달로 인터넷이 빠르게 확산되면서 컴퓨터뿐만 아니라 스마트폰, 태블릿PC와 같은 스마트기기가 보편화되었다. 영유아의 미디어사용 실태조사(이정림 외, 2013)에 따르면 만 3~5세 유아의 TV 사용률이 94.7%, 컴퓨터 사용률이 48.5%, 스마트폰 사용률이 68.4%로 나타났다. 더불어 미래창조과학부와 한국정보화진흥원(2015)은 유아의 2.5%가 스마트폰 의존 고위험군, 11.4%가 잠재적 위험군이라고 보고한 바 있다. 이러한 실태조사를 바탕으로 미디어가 유아의 일상생활에 깊이 관여하고 있음을 알 수 있다.

유아의 미디어사용시간과 유아 공감의 관계에 대한 연구는 현재까지 미진하다. 최근 유아의 생활시간조사(도남희 외, 2013; 천희영, 2015)와 미디어사용 실태(이정림 외, 2013)를 종합하여 살펴보면, 유아의 하루 일과 중 미디어사용시간이 차지하는 비율이 높을 뿐만 아니라 유아의 스마트기기 이용률이 증가하면서 유아들이 대체로 혼자서 영상물을 시청하는 경우가 많아졌다. 이를 바탕으로 유아들이 영상을 시청하는 시간만큼 대인 상호작용을 경험하는 시간이 상대적으로 줄어들 수 있음을 예측해볼 수 있으며, 유아의 미디어사용시간 증가가 유아의 공감 발달에 어떠한 과정을 거쳐 영향력이 나타날 수 있을지 알아볼 필요가 있다.

미디어사용시간이 유아의 공감 발달에 부정적 영향을 미칠 가능성은 크게 두 가지로 예상해볼 수 있다. 첫째, 대체 가설(displacement hypothesis)이다. 이는 미디어를 사용하는데 보내는 시간만큼 신체적, 사회적, 학습적 활동을 할 시간이 줄어든다는 가설이다(Neuman, 1995). 이 가설은 빈번한 영상 시청으로 인해 인지 발달을 더 자극시킬 수 있는 상상놀이 등의 활동이 대체될 가능성을 주장한다(Christakis, 2009; Zimmerman & Christakis, 2007). 이와 관련하여 유아의 TV 시청 시간

이 길수록 그림 그리기, 연주하기, 가상놀이, 장난감 놀이 등의 창의적인 놀이를 하는 시간이 줄어들었다는 결과(Vandewater, Bickham, & Lee, 2006)가 보고되었다. 또한 스마트기기를 많이 사용하는 유아는 또래 간 상호작용이 적었다는 연구(김종민, 문정주, 권미량, 2014)와 게임 몰입도가 낮은 유아일수록 타인과 어울리길 좋아하고 대인관계가 좋으며 활동성이 높은 것으로 나타난 연구(구희정, 2013)들은 이와 같은 가설을 뒷받침한다. 대체 가설에 근거할 때, 미디어사용시간이 많은 유아들은 다른 사람들과의 사회적 상호작용을 통해 공감을 배울 수 있는 사회화의 기회가 적어져 공감 능력을 충분히 발달시키는 데 어려움이 있을 수 있다는 가정을 해볼 수 있다.

두 번째, 손상된 언어 발달 가설(impaired-language development hypothesis)이다. 미디어에 자주 노출되면 시각적 처리에만 주로 의존하게 되고, 아동의 인지 수준에 맞지 않은 언어 정보를 접하게 됨으로써 영상매체가 아동의 언어 발달을 저해할 수 있음을 주장하는 가설이다(Nigg, 2006; Zimmerman, Christakis, & Meltzoff, 2007). 언어 기술은 자기 행동에 대한 반성과 감독을 할 수 있기 때문에 자기조절을 촉진시킨다고 추정된다(Beaver, DeLisi, Vaughn, Wright, & Boutwell, 2008; Gallagher, 1999). 자기조절은 바람직한 목표에 도달하기 위해 자신의 정서나 행동을 해석, 감독, 통제하는 능력과 관련되기 때문에(Moilanen, Shaw, & Fitzpatrick, 2010), 과도한 미디어 사용으로 인해 초래된 언어 발달의 결핍은 자기조절 강화를 방해하여(Jensen et al., 1997), 친사회적 행동 경향성을 낮추며 공격성, 주의집중문제를 유발할 가능성이 있다. 유아의 스마트기기 몰입경향성이 자기조절력을 매개로 하여 친사회적 행동에 간접적으로 영향을 미칠 수 있다는 것을 밝힌 연구결과(김서희, 황성온, 2017)는 이 가설과 비슷한 맥락이다. 즉, 스마트기기에 과몰입하는 유아는 자기조절력이 낮아져 친구를 도와주고 배려하는 등의 친사회적 행동을 적게 보일 가능성이 있다. 또한 영상물에 많이 노출될수록 유아의 언어 기술이 떨어져 긍정적인 또래상호작용은 감소하는 반면 부정적인 또래상호작용이 증가한다는 연구결과(조윤주, 2016)도 보고되었다. 유

아기는 언어발달이 증폭적으로 이루어지는 시기로 이때 미디어사용시간이 늘어날 경우 언어발달이 적절히 이루어지지 못함으로써, 또래와의 상호작용에 있어서도 또래가 표현하는 바를 제대로 수용하고 반영하는데 서툴게 되는 것으로 보인다.

미디어사용시간과 유아의 사회정서발달의 관계를 살펴본 선행연구들은 둘 간의 밀접한 관련성이 있음을 보고하였다. 선행연구(Conners-Burrow et al., 2011)에 따르면 유아의 TV 시청 시간이 증가할수록 교실에서 발생하는 사회적 상호작용 중 나누기, 협동하기, 칭찬하기 등의 친사회적 행동과 관련된 사회적 기술이 낮아졌다. 또한 게임 사용시간이 많아질수록 아동의 공감 능력이 낮아져 타인을 돕고 협동하고자 하는 친사회적 행동 경향성이 낮아지는 것으로 나타났다(Prot et al., 2014). 이와 비슷하게 유아의 과도한 미디어 사용은 정서행동문제인 외현화 및 내재화 행동문제에도 부정적인 영향을 주는 것으로 여러 연구에서 논의된 바 있다. 1~3세 때 TV 노출 정도가 높았을 경우 7세 때 주의집중문제를 겪을 가능성이 높아졌고(Christakis, Zimmerman, DiGiuseppe, & McCarty, 2004), 아동기 때 TV 시청시간이 많았을 경우, 청소년기 때 주의집중문제가 발생했다(Landhuis, Poulton, Welch, & Hancox, 2007). 유아의 스마트기기 사용 정도가 높을수록 유아의 공격성 수준이 높았을 뿐만 아니라(김수정, 정익중, 2016), 스마트기기를 과다하게 사용하는 아동이 그렇지 않은 아동에 비해 우울·불안, 위축, 신체화 증상이 높은 것으로 나타났다(백혜원, 신윤미, 신경민, 2014).

이처럼 유아가 미디어를 많이 사용할수록 사회적 기술이 서툴고, 정서행동문제를 보일 수 있다는 선행연구 결과를 바탕으로 미디어사용시간이 상대방의 관점에서 생각하고 정서를 공유하는 유아의 공감에도 부정적인 영향을 끼칠 수 있음을 예상해볼 수 있다. 유아의 스마트기기 사용 빈도가 높을수록 공감 능력이 감소한다는 결과(성지현 외, 2015)와 같이 미디어사용과 공감 관계를 살펴본 연구가 일부 보고되기도 했지만, 총 미디어사용시간과 공감 간의 인과적 관계를 알아본 연구를 찾기 어려우므로 이를 구체적으로 확인해 볼 필요가 있다.

미디어사용시간은 아동의 연령에 따라 높아지는 경향을 보인다. 미국 영유아를 대상으로 한 조사에서 2~5세 유아는 하루 평균 총 미디어사용시간이 3시간 정도였고, 6~8세 아동은 총 미디어사용시간이 3시간 50분 정도로 나타났다(Wartella, Rideout, Lauricella, & Connell, 2014). 이와 비슷하게 0~5세 영유아를 대상으로 한 국내 실태조사(이정림 외, 2013)에서도 TV, 컴퓨터, 스마트기기의 총 미디어사용시간은 영아일 경우 165분, 유아일 경우 194분으로 유아의 미디어사용시간이 더 많은 것으로 보고되었다. 본격적으로 미디어를 사용하기 시작하는 유아기 때의 미디어 사용 정도가 공감 발달에 어떤 영향을 미치는지 확인해보는 것이 필요하다.

한편, 미디어사용시간의 성차에 대한 부분은 성별에 따라 상이한 것으로 나타났다. 구체적으로 여아의 인터넷 사용시간은 주중, 주말 모두 남아보다 적었고, 인터넷 중독에 빠질 가능성도 남아가 더 높았고(Lee, 2013), 5세 남아는 여아에 비해 컴퓨터나 게임을 하루에 30분 이상 사용할 가능성이 높았다(Veldhuis et al., 2014). 반면, 남아보다 여아의 TV 시청 및 게임 사용시간이 더 높은 것으로 나타난 선행연구(강지훈, 구봉진, 2010)도 보고되었다. 아동의 미디어사용시간의 성차에 관한 선행연구들이 혼재된 결과를 보이는 것에 근거해보았을 때, 미디어사용시간과 유아의 공감 간의 관계에 있어 미디어사용시간의 영향력이 성별에 따라 다르게 나타나는지 확인해볼 필요가 있다.

이상의 선행연구 결과를 통해 미디어사용시간과 유아의 공감 발달 간의 관련성을 예상해 볼 수 있었다. 그러나 다양한 미디어 중 하나의 매체에 노출되는 시간과 사회정서발달의 관계를 본 연구가 대부분이며, 다양한 영상매체를 통틀어 총 미디어사용시간과 유아의 공감을 직접적으로 살펴본 연구는 매우 부족하다. 유아기가 되면서 다양한 영상매체를 사용하고 있기 때문에 TV, 컴퓨터, 스마트기기 등 여러 영상매체를 포함시킨 총 미디어사용시간이 유아의 공감 발달에 어떠한 영향을 주는지 살펴보는 연구가 필요한 시점이다.

3. 부모의 미디어중재와 유아의 공감의 관계

부모의 미디어중재(parental media mediation)란 자녀의 미디어사용 경험을 관리하고 조절하는 적극적인 역할을 뜻한다(Clark, 2011). 미디어 중재의 전반적인 목표는 자녀의 미디어 노출 정도를 감소시키는 동시에 미디어 내용에 대해 자녀가 비판적으로 생각할 수 있도록 돕는 것이다(Warren, 2003). 유아가 미디어를 사용하고 있을 때, 부모는 유아에게 발달적으로 적절한 중재 유형을 선택하여 유아의 미디어사용을 중재해야 한다. 그러므로 유아에게 어떤 중재 유형이 유아의 공감 발달에 이로운 유형인지 알아보는 것은 중요한 과제이다.

선행연구에서는 부모의 미디어중재와 유아 공감의 관계를 직접적으로 연구하기 보다는, 주로 친사회적 행동, 공격성과 같은 개념으로 조사되고 있다. 공감이 친사회적 행동의 동기임을 감안한다면, 지금까지 진행되어 온 선행연구 결과들을 바탕으로 미디어중재와 공감의 관계를 예상해 볼 수 있다. 이 연구에서는 부모의 미디어중재를 직접중재, 간접중재의 두 가지 유형¹⁾으로 구분하여 부모의 미디어중재와 유아의 공감 간의 관계를 살펴보고자 한다.

1) 이 연구에서는 선행연구에서 부모의 미디어중재 유형 중 적극적(active)/교육적(instructive) 중재로 명명한 개념을 직접중재로, 제한적(restrictive) 중재로 명명한 개념을 간접중재로 명명하고자 한다. 이는 연구대상이 유아라는 점에서 유아들은 주로 미디어로 영상물을 시청하고 있기 때문에, 이 연구에서도 부모와 유아기 자녀가 함께 영상을 시청하는 상황에 초점을 맞추어 연구를 진행하였다. 그러므로, 유아기 자녀의 영상시청에 있어 부모의 미디어중재가 직접적인지 또는 간접적인지로 유형을 나누는 것이 적합한 것으로 판단된다. 이를 바탕으로 부모가 자녀와 대화를 나누는 적극적/교육적 중재가 영상시청 시 자녀와 직접적인 상호작용이며, 영상시청 규칙을 정하고 감독하는 제한적 중재가 자녀와 간접적인 상호작용이기 때문에, ‘적극’/‘교육’과 ‘제한’보다 ‘직접’과 ‘간접’의 용어를 사용하고자 한다.

1) 직접중재와 유아의 공감의 관계

직접중재는 자녀가 미디어의 내용을 이해할 수 있도록 부모가 설명해 주고, 자녀와 대화를 나누는 중재를 뜻한다(Buijzen et al., 2008). 이는 부모가 자녀와 함께 미디어에 담긴 메시지를 분석 및 평가를 하며 이에 대해 서로 의견을 나누는 행동을 포함하는 적극적인 중재 행동을 일컫는다. 이러한 부모 중재 행동은 자녀의 미디어사용시간을 조절해 주고, 미디어사용으로부터 발생할 수 있는 영향력 인지, 메시지 이해 향상 등에도 영향을 끼칠 수 있다(Komaya & Bowyer, 2000). Vygotsky의 근접발달영역(Zone of Proximal Development) 개념으로 설명해보면, 부모의 직접중재는 미디어에 대한 자녀의 인지적 과정에 도움을 줄 수 있다(Clark, 2011). 구체적으로, 부모는 자녀에게 미디어에서 보는 것과 관련한 추가 정보를 제공함으로써 자녀가 모호한 영상물의 내용을 잘 이해할 수 있도록 도와줄 수 있다. 이를 통해 자녀는 매체에 관한 비평적인 태도가 촉진될 수 있다.

자녀가 시청하는 영상을 함께 보면서 미디어의 내용에 대해 직접적으로 언급하는 중재 행동은 폭력적인 장면과 같이 부적절한 내용이 담긴 영상물 시청과 그로 인해 발생할 수 있는 공격적인 행동 사이의 관계를 완화시키는 역할로 주로 연구되었다(Nathanson, 2004; Nikken & Jansz, 2006). 하지만 이러한 역할에 대한 결과들은 혼재되어 있다. Collier와 동료들(2016)은 메타분석 결과 부모의 직접 중재가 아동의 낮은 공격성 수준과 정적 관련성이 있다고 보고하였다. 공격성이 낮을수록 타인과의 상호작용에 있어서 타인의 신호에 친사회적으로 반응할 경향성이 높으므로(Crick & Dodge, 1994), 부모의 직접중재는 자녀의 공감 발달에 간접적인 영향을 미칠 가능성이 있다. 반면, 아동이 폭력적인 영상을 시청하고 있는 상황에서 실험자가 직접중재를 했더니, 해당아동이 가정에서 폭력적인 영상물에 적게 노출된 경우 실험자의 직접중재가 아동의 공격적인 행동을 감소시키는데 유의한 영향력을 행사하지 못했다(Nathanson, 2004). 이와 비슷하게 Fikkers와 동료들(2017)은 폭력적인 내용의 영상물

노출 정도와 자녀의 공격적 행동의 관계를 부모의 직접 중재가 완화시키지 못했다고 보고하며 직접중재는 실생활에서의 행동보다는 영상물 내용에 관한 이해 등에 더 직접적인 영향을 끼칠 수 있다고 해석하였다.

한편, 다른 선행연구들(Nikken & Jansz, 2014; Sonck, Nikken, & de Haan, 2013)에 따르면 자녀가 교육적인 내용의 영상물을 시청할 때 부모가 직접중재를 많이 적용하게 된다고 하였다. 자녀가 친사회적인 주제의 영상물을 이용할 때 부모의 직접중재가 있을 경우 자녀의 친사회적 행동(Valkenburg et al., 2013)이 증가하는데 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 또한 교육적인 내용의 프로그램을 자녀와 함께 시청할 때, 부모가 주인공의 행동에 대해 설명해주고, 평가하는 등의 직접중재를 자주 할 경우 유아의 공감 향상에 도움이 되었다(Rasmussen et al., 2016).

직접중재의 영향력은 어린 유아보다 학령기 아동에게 더 강하게 나타났다(Nathanson & Yang, 2003). 이는 영상 시청 중 부모가 자녀에게 질문을 했을 때, 자녀의 나이가 어릴수록 자녀는 질문과 관련 없는 사전 지식을 떠올리게 되거나(Miller, & Pressley, 1989), TV를 보며 질문에 관한 대답도 생각해야하는 것이 인지적인 부담으로 작용되었을 가능성이 있다(Hayes, & Kelly, 1984). 또한 직접중재는 주로 SNS (Sonck et al., 2013)나 게임(Nikken & Jansz, 2006)의 위험성으로부터 보호하기 위한 경우가 많아서 자녀의 연령이 높아질수록 직접 중재가 많이 나타나게 된다. 한편, 직접중재의 빈도는 여아에게 더 많이 나타나지만, 이러한 중재의 영향력은 여아보다 남아에게 더 강하게 나타난다(Nathanson & Cantor, 2000)고 한다. 따라서 직접중재의 효과는 자녀의 연령과 성별에 따라 다른 양상을 보일 수 있음을 예측해볼 수 있다.

이상의 선행연구들은 미디어 주제에 따른 부모의 직접중재가 자녀의 사회정서발달에 어떠한 효과를 발생시키는지 알아보았다. 최근 유아용 영상물 제작 및 보급이 증가하면서 유아가 접할 수 있는 영상물의 주제가 다양화되었기 때문에, 여러 주제의 영상물을 포괄하여 부모의 직접중재 정도가 유아의 공감에 어떤 영향력이 나타나는지 알아보는 것이 필요하다.

2) 간접중재와 유아의 공감의 관계

간접중재는 자녀의 미디어 사용에 있어서 한계를 정하는 중재를 말한다(Valkenburg et al., 1999). 구체적으로, 미디어사용시간이나 장소를 제한하거나, 어떤 유형의 내용이 담긴 영상물을 이용할 수 있는지에 관한 세부적인 규칙을 세우고 감독하는 등의 미디어 사용 환경을 조성하는 중재 행동이라고 볼 수 있다. 간접중재는 자녀가 미디어를 사용하기 전에 미디어사용의 규칙을 세우고, 자녀가 미디어를 사용할 때는 자녀가 그러한 규칙을 잘 지키는지 감독하는 행동이므로 중재 행동이 간접적이라고 볼 수 있다. 간접중재는 부모가 쉽게 접근할 수 있는 가장 일반적인 중재 방법(Valkenburg, Piotrowski, Hermanns, & Leeuw, 2013)이며, 아동기 동안의 매체 소비로 인한 부정적인 발달적 결과를 감소시키는 데 영향력이 있다고 밝혀졌다(Nathanson, 1999).

부모가 자녀의 미디어사용시간이나 내용에 대해 통제하고 관리하는 간접중재를 할 경우, 자녀의 미디어사용시간이 줄어들고 부적절한 내용의 미디어 사용이 감소하였다(Collier et al., 2016). 자녀의 자율성을 존중하며 미디어사용에 관한 규칙을 정하는 가정에서는 자녀의 친사회적 행동 수준이 증가하였고(Valkenburg et al., 2013), 폭력적인 영상물 노출 정도와 자녀의 공격성 간의 관계를 부모의 간접중재가 완화시킬 수 있는 것으로 나타났다(Fikkers, Piotrowski, & Valkenburg, 2017). 국내연구에서도 부모의 간접중재는 유아기 자녀의 부적절한 미디어사용을 차단함으로써 유아의 친사회적 행동 증가에 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타났을 뿐만 아니라(조안나, 고영자, 2013), 부모가 자녀에게 폭력적인 장면을 보지 못하게 한 집단이 보게 한 집단보다 자녀의 공감 능력이 유의하게 높았다(장미선, 문혁준, 2004).

이와 같이 간접중재는 자녀의 미디어사용시간 감소와 부적절한 내용 차단과 큰 관련성이 있으므로, 간접중재를 통해 매체의 부정적인 영향력을 줄이는 데 도움이 될 것으로 예상해 볼 수 있다. 따라서 부모의 간접중재를 통해 미디어가 초래할 수 있는 영향을 실제로 완화시켜 자녀의

공감 능력에 해로운 영향을 끼치지 않도록 하는 역할을 수행하는지 구체적으로 확인해볼 필요가 있다.

한편, 자녀의 연령이 어릴수록 부모의 간접중재 전략이 다양해지고, 더 잦은 중재를 보인다는 연구결과들이 있다(안정임, 2008; Eastin, Greenberg, & Hofschire, 2006; Hoffner & Buchanan, 2002; Livingstone & Helsper, 2008; Nathanson, 2001; Warren, Gerke, & Kelly, 2002). 반면 부모의 간접중재는 자녀의 연령이 증가할수록 부정적인 결과를 보일 가능성이 있다. 특히 사춘기에 접어든 10대 청소년에게는 부모의 간접중재가 자신의 자유를 빼앗는다고 생각할 수도 있고, 금단의 열매처럼 더욱 호기심이 생겨 부적절한 매체 이용이 증가한다는 여러 연구 결과들(Nathanson, 2002; Nikken, & de Graaf, 2013)이 보고되었다. 따라서 유아기 자녀를 둔 부모일수록 유아에게 간접중재를 많이 행사함으로써 이러한 행동이 유아의 공감 발달에 긍정적인 수 있을 가능성이 보이지만 구체적으로 탐색한 관련 연구가 거의 없으므로, 이에 대한 확인이 필요하다.

간접중재의 자녀 성차에 대한 결과는 일관되지 않는다. 부모의 간접중재 수준은 자녀의 성별과 관련 없다는 연구(Livingstone & Helsper, 2008)가 보고된 반면, 아들보다 딸의 게임 이용에 대해 더 제한을 많이 했다는 연구 결과(Nikken & Jansz, 2006), 딸보다 아들에게 인터넷 이용 시간과 내용에 대해 더 엄격했다는 연구 결과(Eastin et al., 2006; Nikken & Jansz, 2014)도 보고되었다. 또한 여아는 남아보다 부모의 감독이 더 잦았다고 인식한 반면, 부모들은 인터넷 활동에 있어 딸보다 아들에게 더 제한을 하는 편이라고 나타났다(Sonck et al., 2013). 따라서 간접중재의 효과가 어떤 성별의 자녀에게 더 유익하게 나타날지 알 수 없으며, 이에 대한 구체적인 탐색이 요구된다.

이상의 선행연구 검토를 통해 부모의 미디어중재 행동인 직접중재와 간접중재 각각이 자녀의 공감에 영향을 줄 가능성을 예상해볼 수 있었다. 하지만 두 유형 모두 자녀의 공감 발달에 미치는 영향은 일관되게 보고되지 않았으며, 유아기 자녀를 대상으로 했을 때 직접중재와 간접중

재 중 어떤 중재 행동이 유아의 공감 발달에 더 유익한지 판단하기 어려운 측면이 있다. 특히, 부모의 미디어중재와 자녀의 공감간의 관계를 살펴본 연구에서는 자녀의 공감 측정을 대체로 부모 보고로 측정하였기 때문에 실제 유아의 공감 반응은 부모 보고와 다를 가능성이 있다. 현재 수준의 공감 반응을 알아보기 위해서는 유아에게 직접적으로 묻는 방식으로 공감을 측정해보는 것이 필요하다.

또한 부모의 미디어중재에 관해 조사한 연구를 자세히 살펴보면 어머니의 응답 비율이 70~80% 이상을 차지하는 경우가 많았다(Barkin et al., 2006; Livingstone, & Helsper, 2008). 최근 아버지들이 자녀양육에 적극적으로 참여하고 자녀와 정서적인 유대를 형성해야 한다는 기대가 높아지며(Gillies, 2009), 아버지의 양육역할에 대한 중요성이 강조되고 있다. 특히 아버지들이 여가시간에 자녀와 함께 보내는 시간이나 자녀와의 상호작용 활동이 증가하고 있는 것(김소영, 진미정, 2015; 안수미, 이기영, 이승미, 2013)을 바탕으로 아버지들도 미디어중재 행동을 많이 보일 것으로 예상된다. 따라서 어머니와 아버지의 미디어중재를 모두 살펴본 후 유아가 부모로부터 미디어사용에 관한 중재를 받는 정도가 유아의 공감에 미치는 영향을 알아보는 것이 필요하다.

Ⅲ. 연구문제 및 용어의 정의

유아의 공감에 관한 선행연구와 유아의 미디어사용시간, 부모의 미디어중재에 대한 지금까지의 논의를 바탕으로 다음과 같은 구체적인 연구문제를 설정하고, 이와 관련된 용어를 조작적으로 정의한다.

1. 연구문제

이 연구는 유아의 공감, 미디어사용시간과 부모의 미디어중재가 연령 및 성별에 따라 유의한 차이가 있는지 살펴보고, 미디어사용시간, 부모의 미디어중재와 유아의 공감 간의 관계를 밝히고자 한다. 또한 미디어사용시간, 부모의 미디어중재가 유아의 공감에 미치는 영향을 알아보고자 한다. 이러한 연구 목적에 따라 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

【연구문제 1】 유아의 공감(정서적 공감, 인지적 공감), 미디어사용시간, 부모의 미디어중재(직접중재, 간접중재)의 양상은 어떠하며, 이는 유아의 연령(3, 5세)과 성별에 따라 차이가 있는가?

【연구문제 2】 미디어사용시간과 부모의 미디어중재(직접중재, 간접중재)는 유아의 공감(정서적 공감, 인지적 공감)과 관계가 있는가?

【연구문제 3】 미디어사용시간과 부모의 미디어중재(직접중재, 간접중재)는 유아의 공감(정서적 공감, 인지적 공감)에 영향을 미치는가?

2. 용어의 정의

관련 선행연구를 참고하여 유아의 공감, 미디어사용시간, 부모의 미디어중재를 다음과 같이 조작적으로 정의한다.

1) 공감

공감이란 유아가 다른 사람의 정서 상태를 이해하여 이를 대리적으로 느끼면서 타인의 정서 상태와 비슷한 정서적 반응을 보이는 것이다 (Eisenberg & Miller, 1987). 이 연구에서 공감은 유아가 또래관계에서 경험가능한 주제의 영상이야기를 보고, 영상이야기 속 등장인물이 표현하는 감정의 원인을 이해하는 반응과 등장인물의 감정과 일치하는 유아의 정서적 반응을 의미한다.

이 연구에서는 공감을 정서적 공감과 인지적 공감으로 구분한다. 정서적 공감이란 유아가 영상이야기 속 등장인물의 감정을 얼마나 유사하게 경험하는지에 대한 반응 정도를 의미한다. 인지적 공감이란 유아가 영상이야기 속 등장인물이 표현하는 감정의 원인을 정확히 이해하는지 그 여부를 의미한다.

2) 미디어사용시간

미디어사용시간은 유아가 영상매체를 사용한 시간을 말한다. 영상매체란 화면을 통해 시청각 자료를 전달하는 기능이 갖춰진 전자기기를 통틀어 칭하는 용어로, 영상매체의 종류는 유아들이 가장 빈번하게 이용하는 것으로 나타난(이정림 외, 2013) TV, 컴퓨터, 스마트기기로 한정 지었다. 따라서 이 연구에서 미디어사용시간은 유아가 하루 동안 TV, 컴퓨터, 스마트기기의 영상매체를 사용한 시간으로 정의한다.

3) 부모의 미디어중재

부모의 미디어중재란 자녀의 미디어사용 경험을 관리하고 조절하는 적극적인 역할을 뜻한다(Clark, 2011). 이 연구에서 부모의 미디어중재는 부모의 미디어중재 선행연구(Nathanson, 1999; Nikken & Jansz, 2014; Valkenburg et al., 1999; Warren, 2003)를 참고하여, 직접 또는 간접적으로 자녀의 미디어사용 경험을 관리하고 조절하는 역할을 의미한다.

이 연구에서는 부모의 미디어중재를 직접중재와 간접중재로 구분한다. 직접중재는 영상물에 관한 부모의 설명하기, 평가하기를 의미한다. 간접중재는 미디어 내용 제한하기, 미디어사용시간 제한하기 등 시청 규칙 정하기를 의미한다.

IV. 연구방법 및 절차

이 장에서는 앞에서 제시한 연구문제를 검증하기 위한 연구방법과 연구절차에 대해 기술하고자 한다. 먼저, 연구문제에 적합한 연구대상의 선정과 연구도구의 구성을 제시하고, 구체적인 연구절차 및 수집된 자료에 적합한 분석 방법에 대해 제시하였다.

1. 연구대상

이 연구는 유아의 공감, 미디어사용시간, 부모의 미디어중재의 관계를 밝히고, 유아의 공감에 미디어사용시간과 부모의 미디어중재가 어떤 영향을 미치는지 알아보고자 하였다. 이러한 연구목적에 따라 서울시에 위치한 국공립어린이집 10곳의 3, 5세 유아 135명과 해당유아의 어머니와 아버지를 연구대상으로 선정하였다. 그 중 결석 등의 이유로 조사 과정 전체에 참여하지 못한 2명의 유아, 이야기에 집중하지 못해 연구를 끝까지 마치지 못한 유아 4명과 회수하지 못한 질문지 3부, 불성실하게 응답한 질문지 3부를 제외하여 유아 123명과 그들의 어머니와 아버지 각 123명씩, 총 369명을 대상으로 하였다.

연구대상을 모집하기 이전 서울대학교 생명윤리심의위원회(Seoul National University Institutional Review Board; SNUIRB)의 승인을 받았으며, 승인된 연구절차에 따라 연구를 수행하였다(No. 1704/001-011). 참여 유아의 구성은 <표 IV-1>과 같다. 전체 연구대상 유아는 총 123명이며, 그 중 3세는 52명(남아 26명), 5세는 71명(남아 36명)이다. 3세의 평균 월령은 44.9개월(범위: 39~50개월), 5세의 평균 월령은 68.1개월(범위: 63~74개월)이었다.

<표 IV-1> 연구대상의 구성

구분		연령		전 체
		3세	5세	
성 별	남아	26명	36명	62명
	여아	26명	35명	61명
전 체		52명	71명	123명

연구대상을 3, 5세 유아로 선정한 이유는 다음과 같다. 만 3세 경 조망수용능력의 발달과 함께 타인의 감정에 대한 공감능(Hoffman, 2000)하기 때문이다. 또한 유아기는 사회적 관계가 확장되는 시기로 유아는 이 시기에 또래의 정서에 공감하며 상호작용하는 빈도가 높아진다. 3세의 경우 타인에 대한 이해가 막 시작되는 무렵이며, 5세는 다양한 사회적 상호작용으로부터 쌓은 경험으로 공감 수준이 급격히 증가하기 시작하는 연령이다. 따라서 3, 5세 유아로 나누어 또래관계에서 발생하는 사회적 상황에서의 공감을 주목해서 살펴보는 것이 필요하다. 더불어 유아들은 영아기부터 미디어를 접하고, 유아기에 본격적으로 미디어를 직접 사용한다. 연령이 증가할수록 미디어 사용률이 높아지는 경향성을 고려할 때, 연령에 따라 부모의 미디어중재 행동이 다를 수 있으므로 3세와 5세가 경험하는 미디어 사용 환경은 차이가 날 가능성이 있다.

연구에 참여한 유아와 그 가정에 대한 인구학적 자료는 질문지를 통해 수집하였으며, 그 내용은 <표 IV-2>에 제시하였다. 부모의 교육수준은 대학교 졸업이 대부분이었다. 아버지의 직업은 사무관리직이 52명(42.3%)과 전문기술직 37명(30.1%)이 주였다. 어머니의 근로여부에 대해서는 취업모가 78명(63.5%)으로, 비취업모 43명(35.0%)보다 더 많았다. 가정의 월 평균 소득수준은 400만원 이상 87명(70.7%)이 주였다.

<표 IV-2> 연구대상 유아의 사회인구학적 배경

단위: 명 (%)

변수	구분	빈도(%)		
		3세	5세	전체
아버지 교육수준	고등학교 졸업	5 (9.6)	4 (5.6)	9 (7.3)
	2, 3년제 대학졸업	10 (19.2)	16 (22.5)	26 (21.1)
	4년제 이상 대학졸업	25 (48.1)	35 (49.3)	60 (48.8)
	대학원 재학 이상	9 (17.3)	14 (19.7)	23 (18.7)
어머니 교육수준	고등학교 졸업	5 (9.6)	10 (14.1)	15 (12.2)
	2, 3년제 대학졸업	14 (26.9)	20 (28.2)	34 (27.6)
	4년제 이상 대학졸업	22 (42.3)	37 (52.1)	59 (48.0)
	대학원 재학 이상	9 (17.3)	4 (5.6)	13 (10.6)
아버지의 직업	전문기술직	16 (30.8)	21 (29.6)	37 (30.1)
	사무관리직	16 (30.8)	36 (50.7)	52 (42.3)
	판매서비스직	4 (7.7)	2 (2.8)	6 (4.9)
	생산노동직	2 (3.8)	2 (2.8)	4 (3.3)
	자영업	6 (11.5)	4 (5.6)	10 (8.1)
	기타	5 (9.6)	4 (5.6)	9 (7.3)
어머니의 직업	전업주부	15 (28.8)	28 (39.4)	43 (35.0)
	전문기술직	14 (26.9)	14 (19.7)	28 (22.8)
	사무관리직	9 (17.3)	14 (19.7)	23 (18.7)
	판매서비스직	7 (13.5)	5 (7.0)	12 (9.8)
	자영업	1 (1.9)	5 (7.0)	6 (4.9)
	기타	4 (7.7)	5 (7.0)	9 (7.3)
월평균 소득	200-300만원 미만	4 (7.7)	5 (7.0)	9 (7.3)
	300-400만원 미만	6 (11.5)	18 (25.4)	24 (19.5)
	400-500만원 미만	14 (26.9)	11 (15.5)	25 (20.3)
	500-600만원 미만	5 (9.6)	10 (14.1)	15 (12.2)
	600만원 이상	21 (40.4)	26 (36.6)	47 (38.2)

2. 연구도구

이 연구에서는 유아의 공감을 측정하기 위하여 영상이야기 공감 과제를 실시하였으며, 유아의 미디어사용시간과 부모의 미디어중재를 측정하기 위해 질문지를 사용하였다. 또한 결과 분석 시 유아의 언어능력을 통제하기 위해 언어이해 검사를 실시하였다. 구체적인 도구 구성과 절차, 평가 방법을 살펴보면 다음과 같다.

1) 유아의 공감

이 연구에서는 유아의 정서적 공감과 인지적 공감을 측정하기 위해 또래관계에 관한 영상이야기를 제작하여 영상이야기 공감 과제로 사용하였다.

(1) 영상이야기 공감 과제

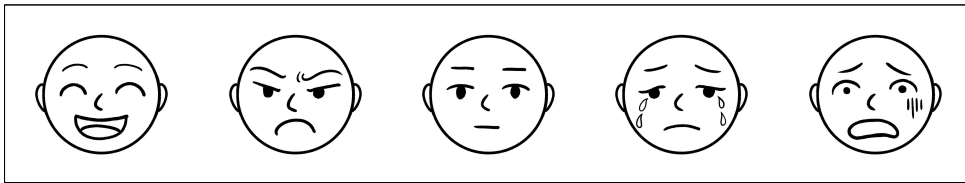
영상이야기 공감 과제는 영상이야기를 활용한 일대일 면접법으로 실시하였다. 유아의 공감을 살펴보기 위해 또래관계에서 경험할 수 있는 기쁨, 슬픔, 화남, 무서움의 정서가 포함된 영상이야기를 유아가 직접 시청한 뒤, 영상이야기 속 등장인물의 감정에 대한 유아의 정서적 공감과 인지적 공감을 묻는 것으로 영상이야기 공감 과제를 실시하였다. 영상이야기는 Howe와 동료들(Pit-ten Cate, Brown, & Hadwin, 2008)이 개발한 공감 과제를 기초로, 연구자가 수정 및 보완하여 약 120초 길이의 네 가지 영상이야기를 구성하였다. 또한 선행연구(Pons et al., 2004)에서 제시한 유아의 정서이해 발달을 고려하여, 영상이야기 속에 주인공이 처한 상황, 주인공의 말, 소망과 같이 세 가지 공감 단서를 포함시켰다. 구체적인 영상이야기의 내용은 <표 IV-3>과 같다.

영상이야기의 내용과 상황 구성은 아동학 박사 3인이 그 적합성을 확인하였으며, 서울대학교 연구윤리심의 기준을 통과한 뒤 연구에서 사용하였다.

<표 IV-3> 영상이야기 내용

영상 이야기	주요 내용
(1)	<ul style="list-style-type: none"> • 동현[가인]이는 친구랑 같이 놀이터에 왔어요. 술래잡기 놀이를 하다가 동현이가 돌에 걸려 넘어졌어요. • 친구가 동현이 그네를 밀어주고 있어요. 그런데 동현이가 “그만해! 너무 높아!”라고 말해요. • 이제 동현이는 연을 날리고 싶어요. 그때 친구가 동현이에게 연을 줬어요.
(2)	<ul style="list-style-type: none"> • 정우[민지]가 집에서 친구랑 같이 로봇강아지를 가지고 놀았어요. 그때 로봇강아지가 커다란 평 소리를 냈어요. • 정우가 “내 로봇강아지가 망가졌어.” 라고 말해요. • 그래도 정우는 로봇강아지를 가지고 놀고 싶다고 생각해요. 그때 친구가 정우가 가지고 있던 로봇을 뺏고 자동차를 줬어요.
(3)	<ul style="list-style-type: none"> • 재민[다연]이는 친구랑 같이 작은 수영장에서 물놀이를 하며 재밌게 놀았어요. • 재민이가 “여기 커다란 벌레가 있어!”라고 말해요. • 이제 재민이는 만화책을 다시 보고 싶어요. 재민이가 만화책을 읽고 있었는데, 친구가 재민이에게 공을 던졌어요.
(4)	<ul style="list-style-type: none"> • 민규[나리]는 오늘 어린이집에 처음 왔는데, 아무도 민규랑 놀아주지 않고 민규 혼자 서 있어요. • 민규와 친구들이 같이 그림을 그리다가 친구가 민규 크레파스를 뺏었어요. 민규가 “내 크레파스 돌려줘!”라고 말해요. • 민규는 회색 크레파스가 필요하다고 생각해요. 친구가 민규에게 회색 크레파스를 줬어요.

유아에게 영상이야기를 보여주기 전에, 기쁨, 슬픔, 화남, 무서움 정서의 식별을 확인하는 사전 과제를 진행하였다. <그림 IV-1>와 같이 정서카드를 사용하여 기쁨, 슬픈, 무서운, 화가 난, 중립적인 얼굴 표정을 짓고 있는 5장의 그림을 보여준 후 해당 정서가 무엇인지 알고 있는지(예: “이 아이의 기분은 어떨까?”) 질문하였다. 사전 과제는 확인 목적으로만 사용하였으므로 공감 점수에는 포함시키지 않았고, 유아가 틀렸을 경우 피드백을 주었다.



<그림 IV-1> 정서카드

본 시행에서 연구자는 유아 1인에게 스마트패드(9.7inch)를 통해 영상 이야기 4개를 임의순서로 보여주며 영상이야기의 한 장면이 끝날 때마다 관련 질문을 하고 이에 대한 유아의 반응을 평정하였다. 즉, 총 세 장면에서 영상이야기 속 주인공의 감정에 대한 유아의 공감 정도가 어떠한지 물어보는 것으로 정서적 공감을 알아보고, 유아가 해당 정서를 느끼는 이유를 묻는 것으로 인지적 공감을 알아보았다. 영상이야기 과제에서 실시한 공감 질문은 다음의 <표 IV-4>와 같다.

한편, 영상이야기 속 등장인물은 참여유아와 동일한 성별로 제시하였는데, 이는 유아의 발달특성상 상대에 대한 친근함이나 선호도에 따라 그 사람의 정서와 사고를 다르게 추론할 가능성이 보고되었기 때문이다 (Repacholi & Trapolini, 2004). 또한 공감에 관해 질문하는 장면에서는 등장인물의 얼굴 표정이 나타나지 않도록 하였다(<부록 1> 참고). 이는 공감이 표정과 같은 외현적인 정서 단서가 부재하는 경우에도 유아기가 되면 상황단서나 언어단서, 소망단서에 근거하여 타인의 입장에서 그 사람의 정서를 이해할 수 있다는 선행연구(Pons et al., 2004)에 근거하였

다. 따라서 최대한 유아의 자발적인 공감을 알아보기 위하여 등장인물의 정서를 명시적으로 표현하지 않은 그림을 사용하였다.

<표 IV-4> 영상이야기(1)의 사례와 공감 질문

장면	내용	공감 질문	
		정서적 공감	인지적 공감
①	동현이는 친구랑 같이 놀이터에 왔어요. 놀이터에서 술래잡기하며 놀고 있어요. 그때 동현이가 돌에 걸려 넘어졌어요.	동현이가 놀이터에서 넘어졌을 때, 00 기분이 어땠어요?	왜 그런 기분이 들었어요?
②	동현이 친구가 동현이 그네를 밀어주고 있어요. 동현이가 “그만해! 너무 높아!”라고 말해요.	동현이가 말할 때, 00 기분이 어땠어요?	왜 그런 기분이 들었어요?
③	이제 동현이는 연을 날리고 싶어요. 동현이 친구가 동현이에게 연을 줬어요.	동현이가 연을 받았을 때, 00 기분이 어땠어요?	왜 그런 기분이 들었어요?

(2) 영상이야기 공감 과제와 평가

영상이야기 공감 과제에서 유아는 하나의 영상이야기에서 주인공에 대한 정서적 공감 및 인지적 공감 질문 총 3쌍의 질문(<표 IV-4>)을 받는다. 질문과 유아 반응의 결과는 선행연구(Bensalah, Caillies, & Anduze, 2016; Howe et al., 2008)에 근거하여 점수화하였다. 정서적 공감 질문은 정서카드(<그림 IV-1>)와 함께 제시하였는데, 이는 다섯 가지의 정서 중 자신의 기분과 가장 가까운 것 하나를 고를 수 있도록 하기 위함이었다.

유아의 공감의 평가 기준 및 점수 범위는 <표 IV-5>와 같다(평가 기준에 따른 구체적인 유아의 응답 사례는 <부록 3> 참조). 유아의 정서적 공감의 평정은 등장인물의 정서와 자신의 정서가 일치하지 않을 경우에 0점, 등장인물의 정서를 부정적인 정서(슬픔, 화남, 무서움) 중 하나로 판단하면서 자신의 정서는 등장인물과 일치하지 않는 부정적인 정서로 판단하는 경우에 1점, 등장인물의 정서와 자신의 정서가 일치하는 경우에 2점을 부여하였다. 유아의 인지적 공감의 평정은 관련 없는 응답이거나 무응답일 경우에 0점, 등장인물과 같은 정서 상황에서 자신의 경험을 언급하거나 등장인물의 정서적 경험으로 인해 느낀 감정을 언급하면 1점을 부여하였다.

영상이야기 하나 당 세 가지의 정서적 공감 질문에 대한 점수범위는 0~6점이며, 전체 4개의 영상이야기의 점수범위는 총 0~24점이다. 정서적 공감 점수가 높을수록 유아가 영상이야기 속 등장인물의 감정을 그대로 느끼고 공유하는 정서적 공감 수준이 높은 것을 의미한다. 영상이야기 하나 당 세 가지의 인지적 공감 질문에 대한 점수범위는 0~3점씩이며, 전체 4개의 영상이야기의 점수범위는 총 0~12점이다. 인지적 공감 점수가 높을수록 유아가 영상이야기 속 등장인물의 감정을 이해하여 감정의 원인을 해석하는 인지적 공감 수준이 높은 것을 의미한다.

<표 IV-5> 유아의 공감의 평가 기준 및 점수 범위

	평가 기준	점수	점수 범위
정서적 공감	등장인물의 정서와 자신의 정서가 일치하지 않는 경우	0점	
	사례] 등장인물의 정서가 ‘기쁨’일 때, 유아는 ‘화난 표정’ 가리킴		• 개별 이야기 당
	등장인물의 정서를 부정적인 정서(슬픔, 화남, 무서움) 중 하나로 판단하면서 자신의 정서는 등장인물과 일치하지 않는 부정적인 정서로 판단하는 경우	1점	총 3개의 질문 : 0~6점
	사례] 등장인물의 정서가 ‘슬픔’일 때, 유아는 ‘무서워하는 표정’ 가리킴		• 전체 4개 이야기의 점수범위 : 0~24점
인지적 공감	등장인물의 정서와 자신의 정서가 일치하는 경우	2점	
	사례] 등장인물의 정서가 ‘화남’일 때, 유아도 ‘화난 표정’ 가리킴		
	관련 없거나 무응답	0점	• 개별 이야기 당 총 3개의 질문 : 0~3점
	사례] “어제 나는 살살 밀었어요.”		
인지적 공감	‘등장인물과 같은 정서 상황에서 자신의 경험을 언급한 경우’ 또는 ‘등장인물의 정서적 경험으로 인해 느낀 감정을 언급한 경우’	1점	• 전체 4개 이야기의 점수범위 : 0~12점
	사례]		
	- “내가 (그녀) 타다가 떨어진 적 있어서”		
	- “동현이가 살살 밀라고 했는데 계속 해서”		

2) 미디어사용시간 및 미디어중재에 관한 부모용 질문지

유아의 미디어사용시간 자료는 부모용 질문지를 통해 수집하였다. 이때 TV, 컴퓨터, 스마트기기를 통한 유아의 하루 평균 총 미디어사용시간을 각각 평일과 주말로 나누어 개방형으로 답하는 방식으로 제시하였다. 주중 일일 평균 사용시간과 주말 일일 평균 사용시간으로 나누어 응답한 시간을 미디어사용시간이라는 하나의 변수로 만들기 위해, 국내외 선행연구(구현영 & 김은정, 2015; Bickham et al., 2015; Connors-Burrow et al., 2011)에서 주중 사용시간과 주말 사용시간의 가중치를 다르게 부여한 계산법을 참고하였다. 이에 따라, 본 연구에서 유아의 미디어사용시간은 주중 일일 평균 미디어사용시간의 다섯 배와 주말 일일 평균 미디어사용시간의 두 배를 합하여 일주일의 미디어사용시간을 계산한 후, 이를 다시 하루 단위로 환산하여 하루 평균 미디어사용시간을 분 단위로 계산하였다.

유아의 미디어사용에 관한 어머니와 아버지의 중재 행동에 관한 문항은 질문지를 사용하여 자료를 수집하였다. 총 20문항으로 구성된 부모의 미디어중재 질문 문항들은 선행연구(Nathanson, 1999; Nikken & Jansz, 2014; Valkenburg et al., 1999; Warren, 2003)의 도구를 연구자가 번안 및 수정하고, 새로운 문항을 일부 추가하여 제작하였다.

이 연구에서 사용한 부모의 미디어중재 도구는 유아의 미디어사용에 관한 어머니와 아버지의 중재 수준을 묻는 문항들로 구성되어 있으며, 직접중재와 간접중재의 두 유형으로 구분된다. 직접중재는 영상에 관한 전반적인 설명, 등장인물의 행동이나 감정 발생의 이유 설명, 등장인물의 행동이나 감정에 대한 평가에 관한 내용을 묻는 질문 10문항(예: 영상에 나오는 등장인물이 착한 말이나 착한 행동을 왜 하는지 자녀에게 설명한다)으로 구성되어 있다. 간접중재는 사용 시간/장소/내용 제한, 감독에 관한 내용을 묻는 질문 10문항(예: 자녀의 하루 영상 시청량을 정한다)으로 구성되어 있다.

각 문항은 Likert형 5점 척도를 사용하였으며 ‘전혀 안 그렇다’ 1점부터 ‘항상 그렇다’ 5점까지로 점수화하였다. 부모의 미디어중재 점수는 중재 유형별로 어머니와 아버지의 중재 점수를 합산한 뒤 2로 나누어 산출하였다. 각 중재 유형별 총점을 문항수로 나누어 직접중재와 간접중재의 점수는 1점부터 5점까지의 분포를 가진다. 점수가 높을수록 유아의 미디어사용에 관한 부모의 중재 수준이 높은 것을 의미한다.

본조사를 통해 수집된 자료를 바탕으로 신뢰도를 분석한 결과, 부모의 미디어중재 전체 문항의 신뢰도 계수(Cronbach's α)는 .91이었으며, 직접중재 10문항의 신뢰도 계수는 .95, 간접중재 10문항의 신뢰도 계수는 .83으로 나타났다.

3) 언어이해 검사

이야기 과제 수행이 언어 능력과 유의한 상관이 있다는 선행연구 결과(Vaish et al., 2009)에 따라 유아의 언어 능력을 통제하고자 언어이해 검사를 실시하였다. 검사 도구는 박혜원, 이경옥, 안동현(2015)이 표준화한 한국 웨슬러 유아지능검사 4판(Korean-Wechsler Preschool and Primary Scale of Intelligence-IV: K-WPPSI-IV)의 언어이해 지표에 속한 소검사를 사용하였다. 연구자는 유아의 나이에 맞는 소검사를 실시하여, 3세 유아에게는 수용어휘와 상식 소검사를, 5세 유아에게는 상식과 공통성 소검사를 실시하였다. 언어이해 검사의 점수 범위는 2~38점이며 점수가 높을수록 언어이해 능력이 뛰어난 것을 의미한다.

3. 연구절차

1) 예비조사

본 조사를 실시하기에 앞서, 유아의 영상이야기 공감 과제, 언어이해 검사, 부모 질문지의 적합성 및 조사에 소요되는 시간의 적절성을 확인하기 위해 예비조사를 실시하였다.

1차 예비조사는 영상이야기의 난이도와 질문구성을 확인하기 위해 2017년 1월 23일부터 1월 31일까지 서울 소재 어린이집 1곳에서 3세 유아 8명을 대상으로 이루어졌다. 연구도구로 사용한 영상이야기는 (주)아이코닉스에서 제작한 ‘치로와 친구들’이라는 유아용 애니메이션으로 콘텐츠 사용 동의를 받고 진행되었으나 조사 과정에서 일부 문제가 발견되었다. 예비조사 과정에서 유아에게 5분 길이의 영상이야기를 보여준 후, 주인공에 대한 유아의 정서적 공감과 인지적 공감을 측정하였다. 영상이야기를 시청한 후, 연구자는 5가지의 상황 속에서 보인 주인공의 행동에 대해 유아의 공감 반응이 어떤지 질문하였다. 그런데 대부분의 유아들이 이야기 초반에 주인공이 보인 장난감 뺏는 행동을 바탕으로, 이후의 상황을 제시하더라도 “화나요”, “장난감 뺏으니까” 라는 초반의 공감 반응과 동일한 정서적 공감과 인지적 공감 반응을 보였다.

시중에 판매되는 유아용 영상이야기는 극적인 효과나 재미를 위해 등장인물의 행동과 정서를 과장되게 표현하는 경우가 많으므로 이러한 영상이야기를 연구 도구로 사용하기에는 무리가 있다고 판단하였다. 따라서 등장인물의 정서가 일정한 수준으로 표현되도록 영상이야기를 구성한 뒤, 삽화 전문가에게 의뢰한 그림들을 동영상 프로그램을 통해 영상이야기로 제작하였다. 이때 동물이나 캐릭터의 모습이 아닌 실제 사람의 모습과 흡사하게 그림을 그려 생태학적 타당성을 높이하고자 하였다. 또한 주인공의 이전 정서표현에 유아의 공감 반응이 오염되지 않도록 영상이야기를 한 번에 다 보여준 뒤 공감 질문을 하지 않고, 영상이야기의 장

면을 끊어서 보여준 후, 관련 공감 질문을 하는 것으로 연구절차를 수정하였다.

이러한 수정사항들을 반영하여 2017년 3월 29일부터 3월 31일까지 서울 소재 어린이집 1곳에서 3, 5세 유아 각 4명 씩, 총 8명의 유아와 해당 유아의 어머니, 아버지를 대상으로 2차 예비조사를 실시하였다. 예비조사 결과, 영상이야기 공감 과제에 약 30분이 소요되었으며, 언어이해 검사는 15분 내외가 소요되었다. 전체 검사시간이 45분으로 다소 길기 때문에, 본 조사에서는 유아의 집중력을 고려하여 1회기에 언어이해 검사를, 2~3회기에 영상이야기 공감 과제를 시행하는 것으로 검사시행을 3회로 나누어 조사를 실시하기로 하였다. 부모용 질문지의 예비조사 실시 결과 부모가 질문지에 응답하는 데 걸린 시간은 5~10분이었으며, 질문지 내용을 이해하는데 어려움이 없음을 확인하여 특별한 수정사항 없이 질문지를 그대로 본 조사에 사용하기로 하였다.

한편, 2차 예비조사에서는 영상이야기 공감 과제에서 사용되는 그림 중에서 장난감이 망가진 상황을 묘사하거나 펑 터지는 소리를 그림으로 표현하기 위해 사용된 그림효과에 유아들의 시선이 지나치게 집중되어 인지적 공감 측정에 방해되는 경우가 나타났다. 그리고 영상이야기 4개에서 모두 성인 목소리로 녹음된 내레이션을 삽입하여 들려주었더니, 유아의 집중도가 떨어지는 경우가 있었다. 따라서 유아의 인지적 공감 측정에 방해가 되는 그림효과를 삭제하고, 부분적으로 내레이션을 아이 목소리로 바꾸는 등의 수정작업을 거친 뒤 본조사를 실시하였다.

2) 본 조사

본 조사는 2017년 4월 10일부터 4월 28일까지 서울에 위치한 어린이 집 10곳에서 실시하였다. 영상이야기 공감 과제는 유아가 직접 시청한 후 응답해야하기 때문에 연구자가 기관을 방문하여 실내의 조용한 공간에서 유아와 일대일 면접을 통해 과제를 실시하였다. 이때 이야기 과제 수행이 언어 능력과 유의한 상관이 있다는 선행연구 결과(Vaish et al., 2009)에 따라 유아의 언어 능력을 통제하고자 언어이해 검사를 함께 실시하였다. 영상이야기 공감 과제와 언어이해 검사를 실시하면서 연구자는 유아의 과제 수행력을 높이고 피로효과를 통제하기 위해 유아 한 명당 약 15분씩 총 3회에 걸쳐 과제를 시행하였다. 1회기에는 언어이해 검사를 실시하고, 2~3회기에는 각각 2개씩의 영상이야기에 대한 공감 과제를 실시하였다.

처음 만나는 연구자에 대한 낯선 감정이 유아의 영상이야기 공감 과제 수행에 영향을 미치지 않도록 하기 위해, 1회기에는 언어이해 검사를 실시하였다. 검사는 연구자와 유아 간 일대일 면접 방식으로 진행되었으며, 검사도구인 그림 카드와 기록지 등을 사용하여 시행하였다. 검사 시작 전에 유아가 긴장을 풀고 안정된 느낌을 받을 수 있도록 간단한 인사 등을 나누되, 검사가 시작된 이후에는 유아가 검사에 집중할 수 있도록 독려하고, 검사 외의 화제를 꺼내지 않도록 하였다. 3세의 경우 수용어휘와 상식의 2가지 소검사를, 5세의 경우 상식과 공통성의 2가지 소검사를 시행하였으며, 총 10~15분 정도가 소요되었다.

영상이야기 공감 과제는 2회에 걸쳐 실시하였으며, 유아는 각 회기마다 새로운 이야기를 2편씩, 총 네 편의 영상이야기를 보았다. 영상이야기 공감 과제의 적용순서는, 순서효과를 방지하기 위해 각 유아마다 무작위로 배정하였다. 영상이야기 공감 과제는 연구자와 유아 간 일대일 면접 방식으로 진행되었으며, 유아가 조사장소에 도착하면 유아에게 앞으로 제시될 과제에 대해 간단히 설명해주었다. 영상이야기를 들려주기 전 유아에게 과제 응답에 사용되는 정서 카드를 보여주고 기본 정서를 정확하

게 이해하고 있는지 확인한 뒤 과제를 시행하였다.

영상이야기 하나의 길이는 약 120초 정도이며, 시간이 지나면 유아의 기억력이나 다른 환경적 요인이 영상이야기 공감 점수에 영향을 미칠 수 있음을 고려하여, 영상이야기 재생 중 공감의 단서가 포함된 장면이 나올 경우 영상이야기를 멈춘 후, 연구자가 묻는 공감 질문에 유아가 응답하도록 하였다. 방금 본 영상이야기 장면에서 등장인물의 기분이 어떨지 물어보며 이야기에 대한 이해를 하고 있는지 확인한 다음, 등장인물의 감정에 대한 유아의 기분이 어떤지 질문하여 정서적 공감 정도를 알아보았다. 그런 뒤 유아가 왜 그런 기분을 느꼈는지 물어보는 것으로 인지적 공감 여부를 알아보았다. 1개의 영상이야기에 대한 면접조사 시간은 5~8분이 소요되었으며, 유아 1인당 영상이야기 네 편에 대한 면접조사에 소요된 시간은 약 20~30분이었다. 정서적 공감에 대한 유아의 응답은 기록지에 바로 기록하고, 인지적 공감에 대한 응답은 녹음을 한 후 전사하여 기록하였다.

연구대상 유아의 부모에게는 미디어중재, 유아의 미디어사용시간, 유아의 사회인구학적 배경에 관한 정보를 수집하기 위한 질문지 조사를 실시하였다. 질문지는 조사 당일날 가정으로 전달하여 질문지 작성을 요청하였다. 회수된 질문지 135부 중 답변이 누락되거나 불성실하게 응답한 질문지 6부와 영상이야기 공감 과제를 끝까지 마치지 못한 유아의 부모 질문지 6부를 제외한 123명의 질문지를 최종분석에 사용하였다.

4. 자료 분석

수집된 자료는 SPSS Statistics 24.0 프로그램을 사용하였다. 통계방법으로는 빈도분석, 기술통계, 이원분산분석, Pearson의 적률상관분석, 중다회귀분석 방법을 사용하였다.

연구대상 유아의 일반적 특성과 유아의 공감, 미디어사용시간, 부모의 미디어중재의 전반적 경향성을 알아보기 위해 빈도와 백분율, 평균과 표준편차의 빈도분석과 기술통계분석을 실시하였다. 유아의 공감, 미디어사용시간, 부모의 미디어중재의 연령 및 성별에 따른 차이를 검증하기 위해서 이원분산분석을 실시하였다. 유아의 공감, 미디어사용시간, 부모의 미디어중재의 관계를 확인하기 위해서 Pearson의 적률상관분석을 실시하였다. 마지막으로 미디어사용시간과 부모의 미디어중재가 유아의 공감에 미치는 영향력을 확인하기 위해서 중다회귀분석을 실시하였다.

V. 결과 및 해석

이 장에서는 위와 같은 연구 방법으로 수집한 자료를 토대로 연구문제에 대한 연구결과를 제시하면서 관련 선행연구와의 일관성 여부와 연구자의 해석을 제시한다.

1. 유아의 공감, 미디어사용시간 및 부모의 미디어중재의 양상 (연구문제1)

3, 5세 유아의 공감의 양상을 살펴보기 위해 정서적 공감과 인지적 공감으로 나누어 분석한 결과는 <표 V-1>과 같다. 네 가지 이야기에서 정서적 공감의 총 점수범위는 0~24점이고, 인지적 공감의 총 점수범위는 0~12점이다.

<표 V-1> 유아의 공감 점수

범주 (점수 범위)	연령	성별		전체 M (SD)
		남아 M (SD)	여아 M (SD)	
정서적 공감 (0~24점)	3세	12.35 (5.43)	15.27 (5.67)	13.81 (5.69)
	5세	16.39 (4.34)	17.09 (3.21)	16.73 (3.82)
	전체	14.69 (5.19)	16.31 (4.48)	15.50 (4.90)
인지적 공감 (0~12점)	3세	5.39 (3.18)	6.35 (3.68)	5.87 (3.44)
	5세	8.58 (2.44)	8.66 (2.10)	8.62 (2.26)
	전체	7.24 (3.18)	7.67 (3.08)	7.46 (3.12)

유아의 정서적 공감의 평균점수는 24점 만점에서 평균 15.50점 ($SD=4.90$)으로, 12점의 중간 점수보다 높게 나타났다. 즉, 영상이야기 과제에서 등장인물이 보이는 감정을 그대로 경험하고 공유하는 유아의 정서적 공감은 비교적 높은 편이라고 해석할 수 있다. 연령과 성별에 따른 평균점수를 살펴보면, 5세 여아($M=17.09$, $SD=3.21$)가 상대적으로 가장 높고 3세 남아($M=12.35$, $SD=5.43$)가 상대적으로 가장 낮았다.

유아의 인지적 공감의 평균점수는 12점 만점에서 7.46점($SD=3.12$)으로, 6점의 중간 점수보다 높게 나타났다. 즉, 영상이야기 과제에서 등장인물이 보이는 감정의 원인을 해석하는 유아의 인지적 공감은 비교적 높은 편이라고 해석할 수 있다. 연령과 성별에 따른 평균점수를 살펴보면, 5세 여아($M=8.66$, $SD=2.10$)가 상대적으로 가장 높고 3세 남아($M=5.39$, $SD=3.18$)가 상대적으로 가장 낮았다. 하지만 정서적 공감과 인지적 공감 점수 모두 개인차가 다소 크기 때문에 평균점수의 해석에 유의해야 함을 제시한다.

구체적으로 유아의 정서적 공감 및 인지적 공감이 연령과 성별에 따라 유의한 차이를 보이는지 살펴보기 위하여 이원변량분석을 실시하였다. 그 결과 <표 V-2>와 같이 유아의 정서적 공감은 연령에 따라 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($F=12.02$, $df=1$, $p<.01$). <표 V-1>에 제시된 것과 같이, 5세 유아($M=16.73$, $SD=3.82$)의 정서적 공감 점수가 3세 유아($M=13.81$, $SD=5.69$)보다 높았다. 또한 유아의 인지적 공감은 연령에 따라 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($F=28.57$, $df=1$, $p<.001$). 5세 유아($M=8.62$, $SD=2.26$)의 인지적 공감 점수가 3세 유아($M=5.87$, $SD=3.44$)보다 높았다. 이는 5세 유아가 3세 유아보다 영상이야기 과제에서 등장인물이 보이는 감정에 대한 정서적 공감과 인지적 공감 정도가 더 높음을 의미한다. 이러한 결과는 선행연구에서 공감 능력은 만 3세경 조망수용능력의 발달과 함께 발달되며, 나이가 들어감에 따라 정교화된(Hoffman, 2000)는 결과와 일치한다. 유아는 사회인지 능력이 발달하고(Denham, 1986), 또래와의 상호작용이 증가하면서 타인의 입장에 대해 생각해보는 상호작용 기술을 배워나가기 때문에 연령에 따라 공감 능력

이 높아지는 것이라 해석할 수 있다.

성별에 따른 차이를 살펴보면, 유아의 정서적 공감의 경우 성별에 따라 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($F=4.59$, $df=1$, $p<.05$). 여아($M=16.31$, $SD=4.48$)의 정서적 공감 점수가 남아($M=14.69$, $SD=5.19$)보다 높았다. 즉, 여아가 남아보다 영상이야기 과제에서 등장인물이 보이는 감정을 그대로 느끼고 공유하는 정서적 공감 정도가 더 높음을 의미한다. 또한 유아의 인지적 공감은 여아 7.67점($SD=3.08$), 남아 7.24점($SD=3.18$)으로 여아의 인지적 공감 점수가 남아보다 더 높게 나타났으나 통계적으로 유의한 차이는 없는 것으로 나타났다. 이는 여아가 남아보다 정서적 공감과 인지적 공감 정도가 높다는 선행연구들(송승희, 장경은, 2015; 이상미, 한세영, 2011)과 부분적으로 일치하는 결과이다.

<표 V-2> 연령과 성별에 따른 유아의 공감 점수 비교

구분	분산원	제곱합	자유도	평균제곱	F
정서적 공감	연령	257.60	1	257.60	12.02**
	성별	98.32	1	98.32	4.59*
	연령×성별	37.19	1	37.19	1.74
	오차	2550.30	119	21.43	
인지적 공감	연령	227.78	1	227.78	28.57***
	성별	8.04	1	8.04	1.01
	연령×성별	5.91	1	5.91	.74
	오차	948.67	119	7.97	

* $p < .05$. ** $p < .01$. *** $p < .001$.

미디어사용시간의 양상을 살펴본 결과는 <표 V-3>과 같다. 유아의 미디어사용시간은 하루 평균 145.56분인 것으로 나타났다. 이는 육아정책연구소의 실태조사(2013) 결과 유아의 하루 평균 미디어사용시간이 194분 정도로 나타난 것과 비교했을 때, 다소 낮은 수치이다.²⁾

구체적으로 유아의 연령 및 성별에 따른 미디어사용시간의 차이를 자세히 살펴보기 위해 이원변량분석을 실시하였다. 그 결과 유아의 미디어사용시간을 연령에 기준하여 살펴볼 때, 3세 유아(M=157.43, SD=95.89)가 5세 유아(M=136.86, SD=90.75)보다 하루 평균 미디어사용시간이 더 많았으나 그 차이가 통계적으로 유의하지는 않았다. 한편, 유아의 미디어사용시간을 성별에 기준하여 살펴볼 때, 남아(M=154.19, SD=105.60)가 여아(M=136.78, SD=78.37)보다 하루 평균 미디어사용시간이 더 많았으나 그 차이가 통계적으로 유의하지는 않았다.

<표 V-3> 유아의 미디어사용시간

단위: 분

연령	성별		전체 M (SD)
	남아 M (SD)	여아 M (SD)	
3세	176.48 (117.95)	138.38 (63.94)	157.43 (95.89)
5세	138.10 (94.15)	135.59 (88.48)	136.86 (90.75)
전체	154.19 (105.60)	136.78 (78.37)	145.56 (93.13)

2) 본 연구대상 유아 총 123명 중 일주일에 1회 이상 TV를 시청하는 유아는 117명(97.4%), 컴퓨터를 사용하는 유아 65명(50.8%), 스마트기기를 사용하는 유아 106명(92.5%)이었다. 컴퓨터를 사용하지 않는 유아가 절반가량으로 차지하고 있어 컴퓨터 사용 정도에 큰 개인차가 나타났다. 따라서 본 연구대상 유아의 총 미디어사용시간과 국내실태조사 결과와 다소 차이가 나타난 것으로 보인다.

부모의 미디어중재의 양상을 살펴본 결과는 <표 V-4>와 같다. 직접 중재의 평균점수는 2.47점(SD=.64)으로, 1점부터 5점까지의 직접중재 척도 중 ‘가끔 그렇다’에 해당하는 2점과 ‘종종 그렇다’에 해당하는 3점의 중간정도이다. 즉 부모의 직접중재 수준은 중간점수보다 낮은 편이라고 해석할 수 있다. 간접중재의 평균점수는 3.50점(SD=.56)으로, 1점부터 5점까지의 간접중재 척도 중 ‘종종 그렇다’에 해당하는 3점과 ‘대부분 그렇다’에 해당하는 4점의 중간정도이다. 즉 부모의 간접중재 수준은 중간점수보다 높은 편이라고 해석할 수 있다.

구체적으로 유아의 연령 및 성별에 따른 부모의 미디어중재의 차이를 자세하게 살펴보기 위해 이원변량분석을 실시한 결과, 5세 유아의 부모가 3세 유아의 부모보다 미디어중재의 두 유형에서 모두 약간씩 높은 평균 점수를 보였으나 그 차이가 통계적으로 유의하지는 않았다. 한편, 남아의 부모가 여아의 부모보다 미디어중재의 두 유형에서 모두 약간씩 높은 평균 점수를 보였으나 그 차이가 통계적으로 유의하지는 않았다.

<표 V-4> 부모의 미디어중재 점수

범주 (점수 범위)	연령	성별		전체 M (SD)
		남아 M (SD)	여아 M (SD)	
직접중재 (1~5점)	3세	2.42 (.73)	2.43 (.65)	2.43 (.68)
	5세	2.55 (.65)	2.47 (.59)	2.51 (.61)
	전체	2.49 (.68)	2.45 (.61)	2.47 (.64)
간접중재 (1~5점)	3세	3.54 (.50)	3.33 (.59)	3.43 (.55)
	5세	3.53 (.55)	3.56 (.59)	3.54 (.57)
	전체	3.54 (.52)	3.46 (.60)	3.50 (.56)

2. 유아의 공감, 미디어사용시간, 부모의 미디어중재의 관계 (연구문제2)

미디어사용시간, 부모의 미디어중재(직접중재, 간접중재)와 유아의 공감(정서적 공감, 인지적 공감) 간에 유의한 관계가 있는지 살펴보기 위해 Pearson의 적률상관분석을 실시한 결과는 <표 V-5>와 같다. 분석 결과 미디어사용시간, 부모의 미디어중재와 유아의 공감은 부분적으로 유의한 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

<표 V-5> 미디어사용시간, 부모의 미디어중재,
유아의 공감의 관계

		미디어 사용시간	부모의 미디어중재		공감	
			직접중재	간접중재	정서적 공감	인지적 공감
미디어 사용시간		1				
부 모 중 재	직접 중재	-.09	1			
	간접 중재	-.32***	.38***	1		
공 감	정서적 공감	-.28**	-.11	.06	1	
	인지적 공감	-.28**	-.05	.22*	.76***	1

* $p < .05$. ** $p < .01$. *** $p < .001$.

유아의 정서적 공감은 미디어사용시간과 부적 상관이 있는 것으로 나타났다($r=-.28, p<.01$). 즉, 유아가 하루 동안 미디어를 사용하는 시간이 많을수록 유아가 영상이야기 과제에서 등장인물이 보이는 감정을 그대로 경험하고 공유하는 정서적 공감 정도는 낮음을 의미한다. 한편, 유아의 정서적 공감은 부모의 미디어중재 유형인 직접중재, 간접중재 모두와 유의한 관계가 나타나지 않았다.

다음으로 유아의 인지적 공감은 미디어사용시간과 부적 상관이 있는 것으로 나타났다($r=-.28, p<.01$). 즉, 유아가 하루 동안 미디어를 사용하는 시간이 많을수록 영상이야기 과제에서 등장인물이 보이는 감정의 원인을 해석하는 인지적 공감 정도는 낮음을 의미한다. 반면, 유아의 인지적 공감은 부모의 미디어중재 중 간접중재와 정적 상관이 있는 것으로 나타났다($r=.22, p<.05$). 즉, 부모가 유아의 미디어사용 규칙을 정하는 간접중재 정도가 높을수록 유아가 영상이야기 과제에서 등장인물이 보이는 감정의 원인을 해석하는 인지적 공감 정도는 높음을 의미한다. 한편, 유아의 인지적 공감은 부모의 미디어중재 유형인 직접중재와는 유의한 관계가 나타나지 않았다.

미디어사용시간과 부모의 미디어중재의 관계에서는 미디어사용시간과 부모의 간접중재가 부적 상관이 있는 것으로 나타났다($r=-.32, p<.001$). 즉, 부모의 간접중재 정도가 높을수록 유아가 하루 동안 미디어를 사용하는 시간이 낮게 나타남을 의미한다. 이러한 결과는 가정 내 미디어사용 규칙을 잘 이행할수록 아동의 미디어사용시간이 낮다고 보고한 선행연구(장미선, 문혁준, 2004; Collier et al., 2016; Gentile et al., 2014)와 일치하는 결과로 부모가 유아에게 적합한 미디어사용 환경을 조성하는 노력을 많이 할수록 유아의 미디어사용시간이 줄어든다는 것을 확인할 수 있다.

3. 미디어사용시간, 부모의 미디어중재가 유아의 공감에 미치는 영향 (연구문제3)

앞서 제시한 상관분석 결과, 미디어사용시간과 부모의 미디어중재가 유아의 공감에 부분적으로 유의한 상관관계를 가지는 것으로 나타났다. 이에 따라 미디어사용시간과 부모의 미디어중재(직접중재, 간접중재)가 유아의 공감(정서적 공감, 인지적 공감)에 미치는 영향력을 확인하고자 언어이해능력, 연령 및 성별을 통제변수로 설정하고 중다회귀분석을 실시하였다. 유아의 이야기 과제 수행이 언어능력과 유의한 상관이 있다는 선행연구 결과(Vaish et al., 2009)에 따라 유아의 언어이해능력을 통제하여 분석하였다. 또한 영상이야기 공감 과제에서 연령 및 성별에 따른 차이가 나타난 점을 고려하여 유아의 연령변수와 성별변수를 통제하였다.

중다회귀분석을 실시하기에 앞서 회귀분석의 기본가정들이 충족되는지 살펴보았다. 오차항의 독립성을 확인하기 위해 Durbin-Watson 통계량을 살펴본 결과 회귀모형 모두에서 통계량이 2에 근접하여 오차항이 독립적인 것으로 나타났다. 다음으로 독립변수 간 다중공선성에 대해 두 가지 방법으로 검토하였다. 첫째, 독립변수 간 상관계수가 0.8 이상일 경우 다중공선성의 문제가 발생할 수 있으므로, 독립변수 간 상관계수를 살펴보았다. 그 결과 유아의 언어이해능력, 연령, 성별, 미디어사용시간, 부모의 미디어중재 간 상관계수는 0.8 미만임을 확인하였고 다중공선성의 가능성은 적은 것으로 판단하였다. 둘째, 분산팽창계수(VIF; Variation Inflation Factor)가 10 이상인 경우 다중공선성의 문제가 발생하므로, 각 독립변수의 VIF 통계량을 살펴보았다. 그 결과 모든 독립변수의 VIF 값이 10 미만으로 나타나 독립변수 간 다중공선성의 문제는 없는 것으로 판단하였다.

1) 미디어사용시간과 부모의 미디어중재가 유아의 정서적 공감에 미치는 영향

미디어사용시간과 부모의 미디어중재가 유아의 정서적 공감에 미치는 영향을 알아보기 위해 언어이해능력, 연령 및 성별을 통제하여 중다회귀 분석을 실시한 결과는 <표 V-6>과 같다.

<표 V-6> 미디어사용시간, 부모의 미디어중재가
유아의 정서적 공감에 미치는 상대적 영향력

변수		유아의 정서적 공감	
		B	β
통제 변인	언어이해능력	.05 (.10)	.05
	연령	1.41 (.42)	.29***
	성별	1.36 (.82)	.14
미디어사용시간		-.01 (.01)	-.24**
부모 중재	직접중재	-1.22 (.69)	-.16
	간접중재	.22 (.83)	.03
R^2 ($adj.R^2$)		.20 (.15)	
F		4.67***	

주. 더미변수: 연령(3세=0, 5세=1), 성별(남=0, 여=1)

** $p < .01$. *** $p < .001$.

분석 결과, 유아의 언어이해능력, 연령 및 성별을 통제했을 때 미디어 사용시간이 유아의 정서적 공감에 15%의 설명력을 가지는 것으로 나타났다($F=4.67$, $df=6$, $p<.001$).

독립변수들의 표준화계수를 살펴보면, 유아의 연령($\beta=.29$, $p<.001$), 미디어사용시간($\beta=-.24$, $p<.01$) 순서로 유아의 정서적 공감에 상대적으로

영향을 많이 미쳤다. 즉, 3세 유아보다 5세 유아가, 그리고 하루 동안 미디어를 사용하는 시간이 적을수록 유아가 영상이야기 과제에서 등장인물이 보이는 감정을 그대로 경험하고 공유하는 정서적 공감 정도가 높음을 의미한다.

2) 미디어사용시간과 부모의 미디어중재가 유아의 인지적 공감에 미치는 영향

미디어사용시간과 부모의 미디어중재가 유아의 인지적 공감에 미치는 영향을 알아보기 위해 언어이해능력, 연령 및 성별을 통제하여 중다회귀분석을 실시한 결과는 <표 V-7>과 같다.

<표 V-7> 미디어사용시간, 부모의 미디어중재가
유아의 인지적 공감에 미치는 상대적 영향력

변수		유아의 인지적 공감	
		B	β
통제 변인	언어이해능력	.02 (.06)	.03
	연령	1.31 (.25)	.42***
	성별	.37 (.49)	.06
미디어사용시간		-.01 (.01)	-.18*
부모 중재	직접중재	-.82 (.42)	-.16
	간접중재	1.01 (.50)	.18*
R^2 ($adj.R^2$)		.28 (.25)	
F		7.67***	

주. 더미변수: 연령(3세=0, 5세=1), 성별(남=0, 여=1)

* $p < .05$. *** $p < .001$.

분석 결과, 유아의 언어이해능력, 연령 및 성별을 통제했을 때 미디어 사용시간, 부모의 간접중재가 유아의 인지적 공감에 25%의 설명력을 가지는 것으로 나타났다($F=7.67$, $df=6$, $p<.001$).

독립변수들의 표준화계수를 살펴보면, 유아의 연령($\beta=.42$, $p<.001$), 미디어사용시간($\beta=-.18$, $p<.05$), 부모의 간접중재($\beta=.18$, $p<.05$) 순서로 유아의 인지적 공감에 상대적으로 영향을 많이 미쳤다. 즉, 3세 유아보다 5세 유아가, 하루 동안 미디어를 사용하는 시간이 적을수록, 그리고 부모의 간접중재 정도가 높을수록 유아가 영상이야기 과제에서 등장인물이 보이는 감정의 원인을 해석하는 인지적 공감 정도가 높음을 의미한다.

이상의 내용을 볼 때, TV, 컴퓨터, 스마트기기의 총 미디어사용시간은 영상이야기 과제에서 등장인물이 보이는 감정에 대한 유아의 정서적 공감과 인지적 공감에 영향을 미쳤다. 이 연구의 결과는 유아의 미디어 사용 정도가 높을수록 공감을 포함한 사회적 기술 습득에 부정적인 영향을 끼친다는 연구결과(성지현 외, 2015; Conners-Burrow et al., 2011)와 흐름을 같이 한다고 할 수 있다.

더불어 부모의 미디어중재 중 간접중재는 유아가 영상이야기 과제에서 등장인물이 보이는 감정을 이해하여 감정의 원인을 해석하는 인지적 공감에 영향을 미침을 보여준다. 이러한 결과는 부모의 간접중재가 자녀의 과도한 미디어사용시간, 부적절한 미디어 노출을 차단함으로써 미디어의 부정적인 영향력이 줄어들어 자녀의 공감 및 친사회적 행동 증가, 공격성 감소를 보인 연구결과(장미선, 문혁준, 2004; 조안나, 고영자, 2013; Fikkers et al., 2017)와 맥을 같이 한다.

VI. 결론 및 논의

이 연구는 TV, 컴퓨터, 스마트기기 등을 통해 일상적으로 영상에 노출되어 있는 유아의 생활환경이 유아의 공감 발달에 어떠한 영향력을 미치는지 알아보기 위해 실시되었다. 기존 선행연구에서 공감을 측정하는 방식의 한계점을 보완하기 위해 이 연구에서는 영상이야기를 새롭게 구성하여 영상이야기 속 등장인물에 대한 유아의 공감을 직접 측정하였다. 따라서 이 연구에서는 3, 5세 유아를 대상으로 유아의 공감이 미디어사용시간과 부모의 미디어중재와 관련이 있는지 알아보고, 미디어사용시간과 부모의 미디어중재가 유아의 공감에 어떠한 영향력을 미치는지 알아보고자 하였다.

이러한 연구목적을 달성하기 위해 서울 소재의 어린이집 10곳의 3, 5세 유아 123명과 해당 유아의 어머니와 아버지를 연구대상으로 선정하였다. 유아에게는 일대일 면접방식으로 영상이야기 4편을 보여준 후 영상이야기 속 등장인물의 감정에 대한 유아의 정서적 공감과 인지적 공감을 묻는 과제를 실시하였다. 유아의 부모에게는 질문지를 배포하여 유아의 미디어사용시간 및 유아의 미디어사용에 관한 부모의 중재 수준을 측정하였다. 수집된 자료는 SPSS 24.0 프로그램을 이용하여 통계 분석하였으며, 주요 연구 결과를 통해 다음과 같은 결론을 도출하였다.

첫째, 연령과 성별에 따라 유아의 정서적 공감과 인지적 공감 정도가 달라진다. 구체적으로, 5세 유아가 3세 유아보다 정서적 공감과 인지적 공감 정도가 높아 영상이야기 속 등장인물의 정서를 그대로 경험하고 공유하는 정도와 그 감정을 이해하여 해석하는 정도가 높은 것으로 나타났다. 이는 연령에 따라서 유아의 공감 능력이 증가한다는 선행연구(권기남, 2017, 조순옥, 2014; Bensalah et al., 2016)와 맥락을 같이한다. 한편, 유아의 정서적 공감은 여아가 더 높은 것으로 나타난 반면, 인지적 공감에서는 성차가 나타나지 않았다. 여아가 남아보다 정서적 공감과 인지적 공감 정도가 높다는 선행연구들(송승희, 장경은, 2015; 이상미, 한세영,

2011)과 부분적으로 일치하는 결과이다.

유아가 하루 동안 미디어를 사용하는 시간은 약 145분으로 나타났으며, 미디어사용시간에 대한 연령차와 성차는 유의하지 않았다. 연령대가 증가할수록 영상시청시간이 늘어난다는 선행연구(Wartella et al., 2014)와 게임 사용시간이 증가하는 학령기 때부터 성차가 나타난 결과(정보통신정책연구원, 2015)를 바탕으로, 본 연구에서는 유아기를 대상으로 조사하였기 때문에 연령차와 성차가 나타나지 않은 것이라 해석할 수 있다.

부모의 미디어중재 중 직접중재의 평균점수는 5점 만점에서 2.47점, 간접중재의 평균점수는 3.50점으로 간접중재 정도가 직접중재보다 상대적으로 더 높았다. 이러한 결과는 자녀의 연령이 어릴수록 직접중재보다는 간접중재의 정도가 더 높다는 선행연구(Warren, 2003)와 맥을 같이 한다. 한편 직접중재와 간접중재 모두 연령차와 성차는 유의하지 않았다. 이러한 결과는 부모의 미디어중재 수준이 자녀의 성별과 관련 없다는 연구(Livingstone & Helsper, 2008)와 일치하는 결과이다.

둘째, 유아가 하루 동안 미디어를 사용하는 시간이 길어질수록 유아의 정서적 공감과 인지적 공감 정도가 낮아지는 것으로 나타났다. 유아가 시청하는 미디어의 주제와 별개로 미디어를 사용하는 시간의 양적인 증가만으로도 유아의 공감에 부정적으로 작용할 수 있음을 제시해준다. 이는 유아의 영상물 노출 정도가 높을수록 공감을 포함한 사회적 기술 습득에 부정적인 영향을 끼친다는 연구결과(성지현 외, 2015; Connors-Burrow et al., 2011; Ostrov, Gentile, & Crick, 2006)와 그 맥을 같이 한다. 유아의 TV 시청 시간이 길수록 부모나 형제자매와 함께 보내는 시간이 줄어들며 가족 간 대화를 나눌 가능성이 감소하였다(Tanimura, Okuma, & Kyoshima, 2007; Vandewater et al., 2006)는 결과를 고려해볼 때, 본 연구의 결과는 미디어를 사용하는 시간이 증가할수록 사람들과의 사회적 상호작용을 할 시간을 대체하여 타인의 정서를 이해하고 공감을 배울 기회가 줄어들 가능성이 나타난 것으로 해석할 수 있다.

더불어 유아의 미디어사용이 언어발달에 미치는 부정적 영향을 밝힌 여러 선행연구들(조윤주, 2016; Zimmerman et al., 2007)의 결과를 바탕

으로, 유아가 영상물에 자주 노출될 경우 시각적 자극에 몰두하는 시간이 증가하여 언어발달이 저해되며, 손상된 언어기술로 인해 긍정적인 또래관계를 맺기 어려움을 예측해볼 수 있다. 이는 언어능력을 통해 사회성을 발달시키며 또래 간 상호작용에 적절한 행동양식을 습득할 수 있기 때문이다(Hebert-Myers, Guttentag, Swank, Smith, & Landry, 2006). 또한 유아의 언어발달이 미진할 경우 자기조절의 강화를 방해하여(Jensen et al., 1997), 사회적 상호작용 시 친사회적 행동 정도가 감소하게 되고(김서희, 황성온, 2017), 이는 타인의 감정을 이해하고 공유하는 공감 수준의 감소와 관련성을 보일 것으로 예상된다.

셋째, 미디어사용에 관한 부모의 중재 중 유아의 미디어사용 환경을 조성하는 간접중재 수준이 높을수록 유아의 인지적 공감 정도가 높아진다. 이는 유아의 미디어사용에 있어 부모가 사용시간을 제한하거나, 사용할 수 있는 미디어의 주제를 정하는 등 전반적인 미디어사용 규칙을 정하는 부모의 중재행동이 유아의 인지적 공감 발달에 긍정적인 영향을 미쳤음을 의미한다. 특히, 본 연구결과에서 부모의 간접중재와 미디어사용 시간과의 부적인 관계가 나타난 것으로 보아 유아의 미디어사용시간을 적정 수준으로 제한하고 관리하는 간접중재가 유아의 공감 발달에 있어 중요한 역할을 하는 것으로 나타났다. 이처럼 부모의 간접중재는 유아의 과도한 미디어사용을 막아주는 보호역할을 함으로써, 유아의 인지적 공감 능력이 적절히 발달할 수 있도록 돕는 것으로 보인다. 한편, 부모의 간접중재가 유아의 정서적 공감에는 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 정서적 공감에 영향을 미치는 미디어사용시간의 영향력이 간접중재의 영향력보다 월등하였기 때문인 것으로 사료된다.

부모가 간접중재의 행동을 보이는 선행요인 중 하나가 미디어에 대한 부정적 인식으로 나타난 점(Nathanson, 2001; Shin & Huh, 2011)을 고려해보았을 때, 유아의 미디어사용 자체를 부정적으로 인식하는 부모는 유아가 영상물을 통해 배울 수 있기를 기대하기 보다는, 사람들과의 교류로부터 사회성을 배울 수 있다고 느껴 사회적 상호작용을 더 격려할 가능성도 유추해볼 수 있다. 미디어의 위험성을 걱정하는 부모들은 자유

놀이나 창의적 활동을 격려하고 자녀의 미디어사용시간을 의도적으로 제한한다는 보고(Ito et al., 2010)는 이러한 가능성을 뒷받침하는 결과이다.

이 연구에서는 부모의 미디어중재 두 유형 중 간접중재에서만 유의한 영향력이 나타났는데, 이는 유아기의 발달적 특성으로 설명할 수 있다. 유아의 경우 자율성의 필요를 덜 느끼고, 부모의 규칙을 절대적으로 느끼기 때문에 부모의 감독을 쉽게 수용하는 편이라는 결과(Nathanson, 2001)를 참고했을 때, 직접중재보다 간접중재에서만 유의한 영향을 끼친 것으로 사료된다. 또한 부모가 자녀의 자기조절력이 낮다고 인식할수록 간접 중재 정도가 높아진 결과(Lee, 2013)를 참고했을 때, 유아일 경우 스스로 미디어사용시간을 조절하고 적절한 영상물의 주제를 선별하는데 어려움을 겪을 수밖에 없으므로 유아기 자녀를 둔 부모의 간접중재의 영향력이 높게 나타난 것으로 보인다.

한편, 미디어 내용에 관해 설명하고 평가하는 등의 언어적 개입이 있는 직접중재의 경우 유아의 정서적 공감과 인지적 공감에 유의한 영향력을 미치지 못했다. 이러한 결과는 친사회적인 주제의 TV 프로그램을 시청할 때 부모의 직접중재가 있을 경우 영유아의 공감 수준이 더 높아졌다는 연구결과(Rasmussen et al., 2016)와는 다소 상이한 결과를 제시한다. 이러한 차이는 선행연구가 교육적인 영상물을 시청하는 상황에서의 부모의 직접중재로 한정하여 직접중재와 공감 발달 간의 관련성을 살펴 보았던 것에 비해, 본 연구에서는 미디어의 주제와 상관없이 모든 주제를 포괄하는 미디어사용에 있어서의 직접중재로 초점을 맞추고 있는 데에서 기인한 것으로 보인다. 일상생활에서 유아는 교육용 영상물뿐만 아니라 오락용 영상물도 많이 접하므로 본 연구에서는 다양한 주제의 영상물을 볼 때 발생하는 부모의 직접중재가 유아의 공감 발달에 미치는 영향을 살펴보게 되었다. 또한 직접중재의 효과가 즉각 나타나지 않고 몇 년 뒤에 나타나는 종단연구(Padilla-Walker, Coyne, & Collier, 2016)도 있기 때문에 유아기 때의 중재 효과가 아동기에 가서 나타날 가능성도 배제할 수 없다. 더불어 부모의 직접중재가 있다하더라도, 이러한 직접중재는 자녀와 같이 책을 읽거나 장난감 놀이를 하는 상호작용을 할 때보

다 어머니의 의사소통 수준이 감소하게 되고, 자녀에 대한 반응성이 떨어지기 때문에(Nathanson & Rasmussen, 2011), 자녀의 공감 발달에 미치는 간접적 효과의 크기가 더 작아질 가능성이 있다.

이 연구는 다음과 같은 의의가 있다.

첫째, 유아의 공감 능력을 측정하기 위해 그동안 성인이 평가하는 체크리스트 방법을 사용하거나 짧은 가설적 이야기에 관한 유아의 정서적 반응을 측정한 것과 달리 이 연구에서는 유아가 영상이야기를 직접 시청하면서 영상이야기 속 주인공의 감정에 대한 공감을 측정하였다. 영상이야기를 사용할 경우 유아의 정서적 반응을 보다 쉽게 불러일으키고, 생태학적 타당성을 높일 수 있는 장점이 있다. 또한 공감의 단서를 다양하게 포함시키고 유아의 실생활에 적합하게 구성한 영상이야기로 유아의 공감을 측정하였다는 방법론적 의의가 있다.

둘째, 유아의 미디어사용이 증가하고 있지만 구체적인 규정이나 지침이 없는 현 시점에서, 장시간의 미디어사용이 유아의 공감 발달에 미칠 수 있는 부정적 영향을 밝혔다. 그동안 아동의 미디어사용과 인지발달 간 관계에 주로 관심을 가졌지만 사회정서 측면 또한 아동의 발달에 큰 부분을 차지하고 있으므로, 다양한 사람들과의 상호작용이 시작되는 유아기 때 미디어를 과도하게 사용하는 것에 경각심을 가져야한다. 이 연구는 추후 유아의 미디어 노출 정도에 따라 미디어에 과몰입될 경향성을 보이고, 그에 따른 정서행동문제의 증상이 야기될 수 있다는 연구들(Divan et al., 2010; Zimmerman & Christakis, 2007)의 기초자료가 되어줄 뿐 아니라, 관련 연구가 확장되도록 하는데 기반이 되어줄 것으로 기대된다.

셋째, 유아의 공감이 적절히 발달하기 위해서 필요한 부모의 미디어 중재 유형 또한 밝혔다. 앞서 미디어사용시간의 증가가 유아의 공감 발달에 부정적인 영향을 미친 것으로 나타났는데, 여기서 미디어사용시간과 부모의 간접중재 간의 부적인 상관관계 또한 나타났으므로, 결국 이러한 결과는 유아의 미디어사용 정도를 허용하거나 제한하는 부모의 역할이 중요하다는 것을 보여주는 결과이다. 유아기는 미디어사용에 관한

판단력과 자제력이 부족한 시기이므로 가정에서 자녀의 미디어사용에 대한 부모의 지도가 중요하며, 부모의 간접중재가 유아의 공감 발달에 있어 긍정적인 영향을 미친다는 것을 확인한 계기가 되었다. 즉, 아동의 발달과 사회화에 가장 큰 영향력을 끼치는 인물인 부모는 자녀의 미디어사용 행동을 지도하는데 주요한 책임을 지고 있다. 따라서 유아의 공감 능력 증진을 위해서는 부모가 유아의 미디어사용 환경을 적극적으로 관리하는 것이 무엇보다 우선시 되어야 할 것이다. 부모는 유아의 미디어사용을 계획적으로 실시하고, 유아가 미디어에 의존하는 습관이 형성되지 않도록 감독하고 지도해야 할 것이다. 그동안 간접중재 자체를 통제적 양육행동처럼 부정적인 양육행동의 하나로 보고 이에 대한 영향력을 간과해왔다. 하지만 이 연구에서는 부모의 간접중재가 유아의 미디어사용 시간을 감소시키는 것과 유의한 관련성이 있음을 보여주었을 뿐만 아니라 자녀의 공감 발달에 긍정적인 영향을 미칠 가능성을 밝혔으므로, 유아기 자녀의 미디어사용과 관련한 부모교육의 중요성을 강조하는 바이다.

끝으로 이 연구의 제한점과 이를 극복하기 위한 후속 연구에 대해 다음과 같이 제언하고자 한다. 첫째, 이 연구에서는 유아의 미디어사용시간에 초점을 두고 연구를 진행하였다. 유아의 미디어사용에 있어 내용적인 측면이나 활용 유형 등을 함께 살펴본다면 유아의 미디어사용이 공감을 포함한 사회정서발달에 미치는 영향에 대한 보다 구체적이고 풍부한 정보를 얻을 수 있을 것이다.

둘째, 이 연구에서는 부모의 미디어중재 행동을 측정하기 위해 부모 보고의 질문지를 사용했다. 질문지 응답을 통해 부모의 미디어중재 자료를 수집하는 경우, 이는 가정에서 부모가 유아와 함께 영상을 시청하며 실제로 행하는 직접중재와는 다른 양상을 보일 수 있다. 따라서 추후 연구에서는 미디어사용에 관한 부모-자녀 상호작용을 직접 관찰하여 직접중재에 대한 응답을 얻을 수 있다면 부모의 미디어중재에 대해 더 많은 함의를 제공할 수 있을 것이다.

이와 같은 제한점에도 불구하고 이 연구의 결과는 유아의 공감 발달에 미디어사용시간이 부정적인 영향을 미칠 수 있음을 밝혔고, 유아기 자녀를 둔 부모의 미디어사용 환경 조성과 관련한 부모교육 프로그램의 기초 자료로 활용될 수 있을 것이다.

참 고 문 헌

- 장지훈, 구봉진 (2010). 초등학생의 TV 및 게임 이용시간이 신체활동량과 자기효능감에 미치는 영향. *한국체육교육학회지*, 15(1), 201-212.
- 구현영, 김은정 (2015). 부모의 매체 사용과 교육 요구 및 자녀 지도가 아동의 매체 사용에 미치는 영향. *아동간호학회지*, 21(2), 183-193.
- 구희정 (2013). 유아의 탄력성 및 기질이 인터넷 게임 과몰입에 미치는 영향 연구. *한국영유아보육학*, 83, 201-220.
- 김서희, 황성운 (2017). 유아의 스마트미디어 몰입경향성과 친사회적 행동의 관계에서 자기 조절력의 매개 효과. *대한가정학회지*, 55(1), 1-12.
- 김소영, 진미정 (2015). 미취학 자녀를 둔 기혼 취업 남성의 주말 시간사용 유형화와 유형별 시간사용만족도. *한국가정관리학회지*, 33(2), 71-88.
- 김수정 (2016). 부모의 양육행동, 미디어 사용 유형, 유아의 정서 및 행동 문제의 구조 관계. *육아정책연구*, 10(1), 73-93.
- _____, 정익중 (2016). 컴퓨터, 전자게임, 스마트폰 사용이 유아의 우울·불안과 공격성에 미치는 영향. *아동과 권리*, 20(2), 157-176.
- 김종민, 문정주, 권미량 (2014). 유아기 스마트기기 중독성에 대한 탐색적 연구. *생태유아교육연구*, 13(1), 199-219.
- 권기남 (2017). 유아의 정서적·인지적 공감 및 또래 유능성이 행동문제에 미치는 영향. *아동학회지*, 38(1), 217-231.
- 도남희, 김정숙, 하민경 (2013). *영유아의 생활시간조사*. 서울: 육아정책연구소 연구보고, 2013-10.
- 박소영, 문혁준 (2015). 유아의 스마트미디어 사용자군에 따른 사용실태 및 과다사용에 영향을 미치는 변인 연구. *인간발달연구*, 22(3), 25-45.

- 박혜원, 이경옥, 안동현 (2015). *한국 웨슬러 유아지능검사 4판 (K-WPPSI-IV) 지침서*. 서울: 학지사 심리검사연구소.
- 백혜원, 신윤미, 신경민 (2014). 초등학생들의 스마트폰 과다사용에 따른 정서 및 행동의 문제. *신경정신의학*, 53(5), 320-326
- 성지현, 변혜원, 남지혜 (2015). 유아의 스마트기기 이용과 발달 수준 및 공감 능력과의 관계 탐색. *유아교육연구*, 35(2), 369-394.
- 송승희, 장경은 (2015). 유아의 정서적 공감능력, 어머니의 공감능력 및 유아의 친사회적 행동 간의 관계. *아동학회지*, 36(3), 59-75.
- 안수미, 이기영, 이승미 (2013). 아버지의 자녀양육참여와 자녀양육시간, *한국가족자원경영학회지*, 17(2), 93-119.
- 안정임 (2008). 인터넷 이용 중재유형과 선행요인에 관한 연구. *한국방송학보*, 22(6), 230-266.
- 이경숙, 정석진, 박진아, 전연진 (2014). 0-3세 영유아 영상매체 시청 및 부모의 영유아 자녀 영상매체 시청 지도 행동 실태 조사. *유아교육연구*, 34(2), 301-321.
- 이상미, 한세영 (2011). 사회적 단서와 정서의 종류에 따른 유아의 정서 인식과 감정이입. *인간발달연구*, 18(2), 187-210.
- 이유진 (2016). 만 3~5세 유아의 인터넷 게임중독 경향성 요인에 대한 어머니의 양육태도와 유아의 자기조절력의 상대적 영향력. *미래 유아교육학회지*, 23(1), 101-125.
- 이정림, 도남희, 오유정 (2013). *영유아의 미디어 매체 노출실태 및 보호 대책*. 서울: 육아정책연구소 연구보고, 2013-15.
- 장미선, 문혁준 (2004). 유아의 공감에 관련된 변인 연구. *대한가정학회지*, 42(9), 53-66.
- 정보통신정책연구원 (2015). 어린이, 청소년 휴대폰 보유 및 이용행태 분석.
- 조순옥 (2014). 어머니의 언어통제 유형 및 유아의 공감과 유아교육기관 적응 간의 관계. *육아지원연구*, 9(1), 243-266.
- 조안나, 고영자 (2013). 가정 내 전자미디어 사용실태 및 어머니의 미디어

- 어 중재 유형이 유아의 친사회적 행동에 미치는 영향. *어린이미디어연구*, 12(1), 1-24.
- 조윤주 (2016). 유아의 미디어 이용이 또래상호작용에 미치는 영향에서 언어발달의 매개효과. *아동학회지*, 37(5), 53-64.
- 천희영 (2015). 만4세 유아의 스마트폰 이용 정도와 발달특성, 생활시간 간의 관계 및 이용 정도 예측변인. *한국보육지원학회지*, 11(6), 153-175.
- 미래창조과학부, 한국정보화진흥원 (2015). 인터넷 과의존 실태조사
- American Academy of Pediatrics. (1999). Media education. *Pediatrics*, 104(2), 341-343.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53(1), 27-51.
- Barkin, S., Ip, E., Richardson, I., Klinepeter, S., Finch, S., & Krcmar, M. (2006). Parental media mediation styles for children aged 2 to 11 years. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 160(4), 395-401.
- Baron-Cohen, S., & Wheelwright, S. (2004). The empathy quotient: an investigation of adults with Asperger syndrome or high functioning autism, and normal sex differences. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 34(2), 163-175.
- Beaver, K. M., DeLisi, M., Vaughn, M. G., Wright, J. P., & Boutwell, B. B. (2008). The relationship between self control and language: Evidence of a shared etiological pathway. *Criminology*, 46(4), 939-970.
- Bensalah, L., Caillies, S., & Anduze, M. (2016). Links Among Cognitive empathy, theory of mind, and affective perspective taking by young children. *The Journal of Genetic Psychology*, 177(1), 17-31.
- Bickham, D. S., Hswen, Y., & Rich, M. (2015). Media use and

- depression: exposure, household rules, and symptoms among young adolescents in the USA. *International journal of public health*, 60(2), 147–155.
- Blair, R. J. R. (2005). Responding to the emotions of others: dissociating forms of empathy through the study of typical and psychiatric populations. *Consciousness and Cognition*, 14(4), 698–718.
- Buijzen, M., Rozendaal, E., Moorman, M., & Tanis, M. (2008). Parent versus child reports of parental advertising mediation: Exploring the meaning of agreement. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52(4), 509–525.
- Chakroff, J. L., & Nathanson, A. I. (2008). Parent and school interventions: Mediation and media literacy. In S. L. Calvert & B. J. Wilson. (Eds.), *The Handbook of children, media, and development* (pp. 552–576). Malden, MA: Blackwell Publishing.
- Chaplin, T. M., Cole, P. M., & Zahn-Waxler, C. (2005). Parental socialization of emotion expression: Gender differences and relations to child adjustment. *Emotion*, 5(1), 80–88.
- Christakis, D. A. (2009). The effects of infant media usage: What do we know and what should we learn?. *Acta Paediatrica*, 98(1), 8–16.
- _____, Zimmerman, F. J., DiGiuseppe, D. L., & McCarty, C. A. (2004). Early television exposure and subsequent attentional problems in children. *Pediatrics*, 113(4), 708–713.
- Clark, L. S. (2011). Parental mediation theory for the digital age. *Communication Theory*, 21(4), 323–343.
- Cohen, J. (2001). Defining identification: A theoretical look at the identification of audiences with media characters. *Mass Communication & Society*, 4(3), 245–264.

- Collier, K. M., Coyne, S. M., Rasmussen, E. E., Hawkins, A. J., Padilla-Walker, L. M., Erickson, S. E., & Memmott-Elison, M. K. (2016). Does parental mediation of media influence child outcomes? A meta-analysis on media time, aggression, substance use, and sexual behavior. *Development Psychology*, 52(5), 798-812.
- Conners-Burrow, N. A., McKelvey, L. M., & Fussell, J. J. (2011). Social outcomes associated with media viewing habits of low-income preschool children. *Early Education and Development*, 22(2), 256-273.
- Crick, N. R. (1996). The role of overt aggression, relational aggression, and prosocial behavior in the prediction of children's future social adjustment. *Child Development*, 67(5), 2317-2327.
- _____, & Dodge, K. A. (1994). A review and reformulation of social information-processing mechanisms in children's social adjustment. *Psychological Bulletin*, 115(1), 74-101.
- Dadds, M. R., Hunter, K., Hawes, D. J., Frost, A. D., Vassallo, S., Bunn, P., Merz, S., & Masry, Y. E. (2008). A measure of cognitive and affective empathy in children using parent ratings. *Child Psychiatry & Human Development*, 39(2), 111-122.
- Davis, M. H. (1983). Measuring individual differences in empathy: Evidence for a multidimensional approach. *Journal of Personality and Social Psychology*, 44(1), 113-126.
- Denham, S. A. (1986). Social cognition, prosocial behavior, and emotion in preschoolers: Contextual validation. *Child Development*, 57(1), 194-201.
- De Waal, F. B. (2008). Putting the altruism back into altruism: the

- evolution of empathy. *Annual Review of Psychology*, 59, 279-300.
- de Wied, M., van Boxtel, A., Matthys, W., & Meeus, W. (2012). Verbal, facial and autonomic responses to empathy-eliciting film clips by disruptive male adolescents with high versus low callous-unemotional traits. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 40(2), 211-223.
- Divan, H. A., Kheifets, L., Obel, C., & Olsen, J. (2010). Cell phone use and behavioural problems in young children. *Journal of Epidemiology & Community Health*, 66(6), 524-529.
- Eastin, M. S., Greenberg, B. S., & Hofschire, L. (2006). Parenting the internet. *Journal of Communication*, 56(3), 486-504.
- Eisenberg, N. (2000). Emotion, regulation, and moral development. *Annual Review of Psychology*, 51(1), 665-697.
- _____, & Eggum, N. D. (2008). Empathy-related and prosocial responding: Conceptions and correlates during development. In B. A. Sullivan, M. Snyder, J. L. Sullivan (Eds), *Cooperation: The political psychology of effective human interaction* (pp. 53-74). Malden, MA: Blackwell Publishing.
- _____, Guthrie, I. K., Cumberland, A., Murphy, B. C., Shepard, S. A., Zhou, Q., & Carlo, G. (2002). Prosocial development in early adulthood: A longitudinal study. *Journal of Personality and Social Psychology*, 82(6), 993-1006.
- _____, & Miller, P. A. (1987). The relation of empathy to prosocial and related behaviors. *Psychological Bulletin*, 101(1), 91-119.
- _____, & Mussen, P. H. (1989). *The roots of prosocial behavior in children*. New York, NY: Cambridge University Press.

- _____, Shea, C. L., Carlo, G., & Knight, G. P. (2014). Empathy-related responding and cognition: A “chicken and the egg” dilemma. In M. William, W. M. Kurtines, L. Jacob, J. L. Gewirtz (Eds.), *Handbook of moral behavior and development* (pp. 63–88). New York, NY: Psychology Press
- Eisenberg, N., Spinrad, T. L., & Sadovsky, A. (2006). Empathy-related responding in children. In M. Killen (Eds.), *Handbook of moral development: Vol. 2. Research* (2nd ed, pp. 184–207). New York, NY: Psychology Press
- Fikkers, K. M., Piotrowski, J. T., & Valkenburg, P. M. (2017). A matter of style? Exploring the effects of parental mediation styles on early adolescents’ media violence exposure and aggression. *Computers in Human Behavior, 70*, 407–415.
- Gallagher, T. M. (1999). Interrelationships among children’s language, behavior, and emotional problems. *Topics in Language Disorders, 19*(2), 1–15.
- Gentile, D. A., Anderson, C. A., Yukawa, S., Ihori, N., Saleem, M., Ming, L. K., Shibuya, A., Liau A. K., Khoo, A., Bushman, B. J., Rowell Huesmann, L., & Sakamoto, A. (2009). The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: International evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies. *Personality and Social Psychology Bulletin, 35*(6), 752–763.
- _____, Reimer, R. A., Nathanson, A. I., Walsh, D. A., & Eisenmann, J. C. (2014). Protective effects of parental monitoring of children’s media use: A prospective study. *JAMA Pediatrics, 168*(5), 479–484.
- Gillies, V. (2009). Understandings and experiences of involved fathering in the United Kingdom: Exploring classed

- dimensions. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 624(1), 49–60.
- Goodrich, S. A., Pempek, T. A., & Calvert, S. L. (2009). Formal production features of infant and toddler DVDs. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 163(12), 1151–1156.
- Hastings, P. D., Zahn-Waxler, C., Robinson, J., Usher, B., & Bridges, D. (2000). The development of concern for others in children with behavior problems. *Developmental psychology*, 36(5), 531–546.
- Hayes, D. S., & Kelly, S. B. (1984). Young children's processing of television: Modality differences in the retention of temporal relations. *Journal of Experimental Child Psychology*, 38(3), 505–514.
- Hebert-Myers, H., Guttentag, C. L., Swank, P. R., Smith, K. E., & Landry, S. H. (2006). The importance of language, social, and behavioral skills across early and later childhood as predictors of social competence with peers. *Applied Developmental Science*, 10(4), 174–187.
- Hoffner, C., & Buchanan, M. (2002). Parents' responses to television violence: The third-person perception, parental mediation, and support for censorship. *Media Psychology*, 4(3), 231–252.
- Hoffman, M. L. (2000). *Empathy and moral development: Implications for caring and justice*. New York; NY: Cambridge University Press.
- Hogan, M. J. (2012). Prosocial effects of media. *Pediatric Clinics of North America*, 59(3), 635–645.
- Howe, A., Pit-ten Cate, I. M., Brown, A., & Hadwin, J. A. (2008). Empathy in preschool children: The development of the Southampton Test of Empathy for Preschoolers (STEP).

- Psychological Assessment*, 20(3), 305–309.
- Ickes, W., Stinson, L., Bissonnette, V., & Garcia, S. (1990). Naturalistic social cognition: Empathic accuracy in mixed-sex dyads. *Journal of Personality and Social Psychology*, 59(4), 730–742.
- Imuta, K., Henry, J. D., Slaughter, V., Selcuk, B., & Ruffman, T. (2016). Theory of mind and prosocial behavior in childhood: A meta-analytic review. *Developmental Psychology*, 52(8), 1192–1205.
- Ito, M., Baumer, S., Bittanti, M., Cody, R., Stephenson, B. H., Horst, H. A., Lange, P. G., Mahendran, D., Martinez, K. Z., Pascoe, C. J., Perkel, D., Robinson, L., Sims, C., & Tripp, L. (2009). *Hanging out, messing around, and geeking out: Kids living and learning with new media*. MIT press.
- Jensen, P. S., Mrazek, D., Knapp, P. K., Steinberg, L., Pfeffer, C., Schowalter, J., & Shapiro, T. (1997). Evolution and revolution in child psychiatry: ADHD as a disorder of adaptation. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, 36(12), 1672–1681.
- Krcmar, M., Grela, B., & Lin, K. (2007). Can toddlers learn vocabulary from television? An experimental approach. *Media Psychology*, 10(1), 41–63.
- Komaya, M., & Bowyer, J. (2000). College-educated mothers' ideas about television and their active mediation of viewing by three-to five-year-old children: Japan and the USA. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 44(3), 349–363.
- Ladd, G. W., & Pettit, G. S. (2002). Parenting and the development of children's peer relationships. In M. H. Bornstein. (Eds.), *Handbook of Parenting: Vol. 5. Practical issues in parenting*

- (pp. 269–309). Mahwah, NJ: L. Erlbaum Associates Publishers.
- Landhuis, C. E., Poulton, R., Welch, D., & Hancox, R. J. (2007). Does childhood television viewing lead to attention problems in adolescence? Results from a prospective longitudinal study. *Pediatrics*, *120*(3), 532–537.
- Lauricella, A. R., Wartella, E., & Rideout, V. J. (2015). Young children's screen time: The complex role of parent and child factors. *Journal of Applied Developmental Psychology*, *36*, 11–17.
- Lee, S. J. (2013). Parental restrictive mediation of children's internet use: Effective for what and for whom?. *New Media & Society*, *15*(4), 466–481.
- Lillard, A. S., & Peterson, J. (2011). The immediate impact of different types of television on young children's executive function. *Pediatrics*, *128*(4), 644–649.
- Linebarger, D. L., & Vaala, S. E. (2010). Screen media and language development in infants and toddlers: An ecological perspective. *Developmental Review*, *30*(2), 176–202.
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2008). Parental mediation of children's internet use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, *52*(4), 581–599.
- Mendoza, K. (2009). Surveying parental mediation: Connections, challenges and questions for media literacy. *Journal of Media Literacy Education*, *1*(1), 28–41.
- Miller, P. A., & Eisenberg, N. (1988). The relation of empathy to aggressive and externalizing/antisocial behavior. *Psychological Bulletin*, *103*(3), 324–344.
- Miller, G. E., & Pressley, M. (1989). Picture versus question

- elaboration on young children's learning of sentences containing high-and low-probability content. *Journal of Experimental Child Psychology*, 48(3), 431-450.
- Moilanen, K. L., Shaw, D. S., & Fitzpatrick, A. (2010). Self-regulation in early adolescence: Relations with mother - son relationship quality and maternal regulatory support and antagonism. *Journal of Youth and Adolescence*, 39(11), 1357-1367.
- Nathanson, A. I. (1999). Identifying and explaining the relationship between parental mediation and children's aggression. *Communication Research*, 26(2), 124-143.
- _____ (2001). Parents versus peers: Exploring the significance of peer mediation of antisocial television. *Communication Research*, 28(3), 251-274.
- _____ (2002). The unintended effects of parental mediation of television on adolescents. *Media Psychology*, 4(3), 207-230.
- _____ (2004). Factual and evaluative approaches to modifying children's responses to violent television. *Journal of Communication*, 54(2), 321-336.
- _____, & Cantor, J. (2000). Reducing the aggression-promoting effect of violent cartoons by increasing children's fictional involvement with the victim: A study of active mediation. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 44(1), 125-142.
- _____, & Rasmussen, E. E. (2011). TV viewing compared to book reading and toy playing reduces responsive maternal communication with toddlers and preschoolers. *Human Communication Research*, 37(4), 465-487.
- _____, & Yang, M. S. (2003). The effects of mediation content and form on children's responses to violent television.

- Human Communication Research*, 29(1), 111–134.
- Neuman, S. B. (1995). *Literacy in the television age*. Norwood, NJ: Ablex.
- Nigg, J. T. (2006). *What causes ADHD?: Understanding what goes wrong and why*. New York, NY: Guilford Press.
- Nikkelen, S. W., Valkenburg, P. M., Huizinga, M., & Bushman, B. J. (2014). Media use and ADHD-related behaviors in children and adolescents: A meta-analysis. *Developmental Psychology*, 50(9), 2228–2241.
- Nikken, P., & de Graaf, H. (2013). Reciprocal relationships between friends' and parental mediation of adolescents' media use and their sexual attitudes and behavior. *Journal of Youth and Adolescence*, 42(11), 1696–1707.
- _____, & de Haan, J. (2015). Guiding young children's internet use at home: Problems that parents experience in their parental mediation and the need for parenting support. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 9(1). article 3.
- _____, & Jansz, J. (2006). Parental mediation of children's videogame playing: A comparison of the reports by parents and children. *Learning, Media and Technology*, 31(2), 181–202.
- _____, & Jansz, J. (2014). Developing scales to measure parental mediation of young children's internet use. *Learning, Media and Technology*, 39(2), 250–266.
- Ostrov, J. M., Gentile, D. A., & Crick, N. R. (2006). Media exposure, aggression and prosocial behavior during early childhood: A longitudinal study. *Social Development*, 15(4), 612–627.
- Oswald, P. A. (1996). The effects of cognitive and affective perspective taking on empathic concern and altruistic helping.

- The Journal of Social Psychology*, 136(5), 613–623.
- Padilla-Walker, L. M., Coyne, S. M., & Collier, K. M. (2016). Longitudinal relations between parental media monitoring and adolescent aggression, prosocial behavior, and externalizing problems. *Journal of Adolescence*, 46, 86–97.
-
- _____, & Nielson, M. G. (2015). Longitudinal relations between prosocial television content and adolescents' prosocial and aggressive behavior: The mediating role of empathic concern and self-regulation. *Developmental Psychology*, 51(9), 1317–1328.
- Pons, F., Harris, P. L., & de Rosnay, M. (2004). Emotion comprehension between 3 and 11 years: Developmental periods and hierarchical organization. *European Journal of Developmental Psychology*, 1(2), 127–152.
- Prot, S., Gentile, D. A., Anderson, C. A., Suzuki, K., Swing, E., Lim, K. M., Horiuchi, Y., Jelic, M., Krahe, B., Liuqing, W., & Liao, A. K. (2014). Long-term relations among prosocial-media use, empathy, and prosocial behavior. *Psychological Science*, 25(2), 358–368.
- Rasmussen, E. E., Shafer, A., Colwell, M. J., White, S., Punyanunt-Carter, N., Densley, R. L., & Wright, H. (2016). Relation between active mediation, exposure to Daniel Tiger's Neighborhood, and US preschoolers' social and emotional development. *Journal of Children and Media*, 10(4), 443–461.
- Repacholi, B., & Trapolini, T. (2004). Attachment and preschool children's understanding of maternal versus non maternal psychological states. *British Journal of Developmental Psychology*, 22(3), 395–415.
- Roth-Hanania, R., Davidov, M., & Zahn-Waxler, C. (2011). Empathy

- development from 8 to 16 months: Early signs of concern for others. *Infant Behavior and Development*, 34(3), 447–458.
- Ruh Linder, J., & Werner, N. E. (2012). Relationally aggressive media exposure and children's normative beliefs: Does parental mediation matter?. *Family Relations*, 61(3), 488–500.
- Sagi, A., & Hoffman, M. L. (1976). Empathic distress in the newborn. *Developmental Psychology*, 12(2), 175–176.
- Scholl, B. J., & Leslie, A. M. (2001). Minds, modules, and meta analysis. *Child Development*, 72(3), 696–701.
- Shin, W., & Huh, J. (2011). Parental mediation of teenagers' video game playing: Antecedents and consequences. *New Media & Society*, 13(6), 945–962.
- Strayer, J. (1993). Children's concordant emotions and cognitions in response to observed emotions. *Child Development*, 64(1), 188–201.
- _____, & Roberts, W. (2004). Empathy and observed anger and aggression in five year olds. *Social Development*, 13(1), 1–13.
- Strouse, G. A., O'Doherty, K., & Troseth, G. L. (2013). Effective coviewing: Preschoolers' learning from video after a dialogic questioning intervention. *Developmental Psychology*, 49(12), 2368–2382.
- Sonck, N., Nikken, P., & de Haan, J. (2013). Determinants of internet mediation: A comparison of the reports by Dutch parents and children. *Journal of Children and Media*, 7(1), 96–113.
- Tanimura, M., Okuma, K., & Kyoshima, K. (2007). Television viewing, reduced parental utterance, and delayed speech development in infants and young children. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 161(6), 618–619.

- Troseth, G. L., Pierroustakos, S. L., & DeLoache, J. S. (2004). From the innocent to the intelligent eye: The early development of pictorial competence. *Advances in Child Development and Behavior*, 32, 1-35.
- Vaish, A., Carpenter, M., & Tomasello, M. (2009). Sympathy through affective perspective taking and its relation to prosocial behavior in toddlers. *Developmental Psychology*, 45(2), 534-543.
- Valkenburg, P. M., Krcmar, M., Peeters, A. L., & Marseille, N. M. (1999). Developing a scale to assess three styles of television mediation: "Instructive mediation," "restrictive mediation," and "social coviewing". *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 43(1), 52-66.
- _____, Piotrowski, J. T., Hermanns, J., & Leeuw, R. (2013). Developing and validating the Perceived Parental Media Mediation Scale: A self determination perspective. *Human Communication Research*, 39(4), 445-469.
- Vandewater, E. A., Bickham, D. S., & Lee, J. H. (2006). Time well spent? Relating television use to children's free-time activities. *Pediatrics*, 117(2), e181-e191.
- Veldhuis, L., van Grieken, A., Renders, C. M., HiraSing, R. A., & Raat, H. (2014). Parenting style, the home environment, and screen time of 5-year-old children; The 'Be Active, Eat Right' Study. *PloS One*, 9(2), e88486.
- Wartella, E., Rideout, V., Lauricella, A. J., & Connell, S. L. (2014). Parenting in the age of digital technology: A national survey (revised). *Center on Media and Human Development, School of Communication, Northwestern University*.
- Warren, R. (2003). Parental mediation of preschool children's

- television viewing. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 47(3), 394-417.
- _____, Gerke, P., & Kelly, M. A. (2002). Is there enough time on the clock? Parental involvement and mediation of children's television viewing. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 46(1), 87-111.
- Wellman, H. M., Cross, D., & Watson, J. (2001). Meta analysis of theory of mind development: The truth about false belief. *Child Development*, 72(3), 655-684.
- _____, Phillips, A. T., & Rodriguez, T. (2000). Young children's understanding of perception, desire, and emotion. *Child Development*, 71(4), 895-912.
- Williams, A., O'Driscoll, K., & Moore, C. (2014). The influence of empathic concern on prosocial behavior in children. *Frontiers in Psychology*, 5, article 425.
- Zimmerman, F. J., & Christakis, D. A. (2007). Associations between content types of early media exposure and subsequent attentional problems. *Pediatrics*, 120(5), 986-992.
- _____, & Meltzoff, A. N. (2007). Associations between media viewing and language development in children under age 2 years. *The Journal of Pediatrics*, 151(4), 364-368.

<부록 1> 유아의 영상이야기 공감 과제 그림 (여아용)

장면 주인공 감정

영상이야기(1) 그림

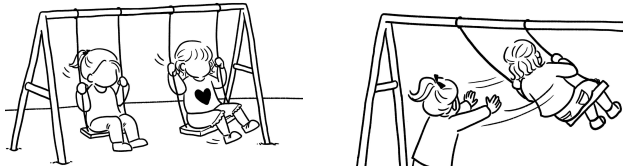
①

슬픔



②

무서움

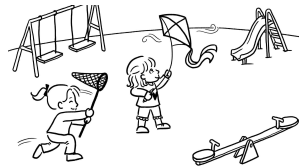


③

기쁨



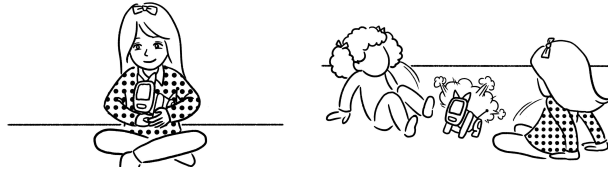
마무리



장면 주인공 감정

영상이야기(2) 그림

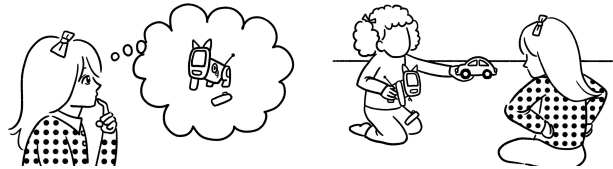
① 무서움



② 슬픔



③ 화남



마무리



장면 주인공 감정

영상이야기(3) 그림

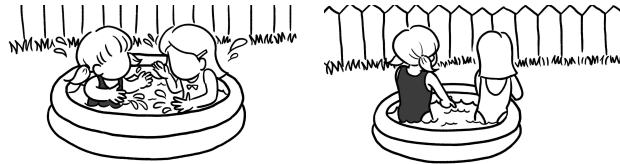
①

기쁨



②

무서움

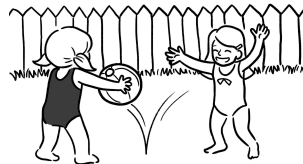


③

화남



마무리

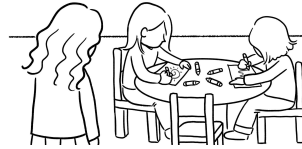


장면 주인공 감정

영상이야기(4) 그림

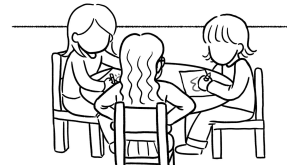
①

슬픔



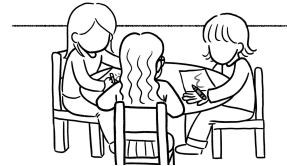
②

화남



③

기쁨



마무리



<부록 2> 유아의 인지적 공감 응답 사례

영상 이야기	장면	3세 유아의 응답 예시
(1)	①	<ul style="list-style-type: none"> • 넘어지면 아프니까 • 다칠 것 같아서
	②	<ul style="list-style-type: none"> • 애가 너무 세게 밀어서 • 친구가 엄청 높이 올라가서
	③	<ul style="list-style-type: none"> • 연 받으니까 • 연 날리고 싶었는데 친구가 줘서
(2)	①	<ul style="list-style-type: none"> • 소리가 너무 커서 • 평 소리 쳐서
	②	<ul style="list-style-type: none"> • 다리가 망가져서 • 부러져서
	③	<ul style="list-style-type: none"> • 자동차 빌려주니까 • 로봇강아지랑 놀고 싶은데 못 놀아서
(3)	①	<ul style="list-style-type: none"> • 놀러 가니까 • 같이 놀아줘서
	②	<ul style="list-style-type: none"> • 수영하는데 물에 벌레가 있으니까 • 커다란 벌레가 있어서
	③	<ul style="list-style-type: none"> • 공을 던지니까 • 책이 찢어져서
(4)	①	<ul style="list-style-type: none"> • 친구들이 안 놀아줘서 • 친구들이 놀아줘야지 기분 좋은데 친구들이 안 놀아주니까
	②	<ul style="list-style-type: none"> • 친구가 빼앗아서 • 친구가 크레파스 뺏어갈 때 화났어요.
	③	<ul style="list-style-type: none"> • 돌려줘서 • 친구가 빌려주니까

영상 이야기	장면	5세 유아의 응답 예시
(1)	①	<ul style="list-style-type: none"> • 동현이가 넘어졌을 때 아프니까 • 넘어지면 자꾸 울게 돼요.
	②	<ul style="list-style-type: none"> • 동현이가 그네 타다가 떨어질 것 같아서 • 넘어질까 걱정돼요.
	③	<ul style="list-style-type: none"> • 친구가 놀이하고 싶은 걸 빌려줬으니까 • 가인이가 연 날리고 싶은 마음이 들까봐 연을 가인에게 줘서
(2)	①	<ul style="list-style-type: none"> • 평 소리가 나니까 • 고장 나는 소리가 나서
	②	<ul style="list-style-type: none"> • 정우가 장난감 부서져서 우니까 • 아무것도 안했는데 민지가 아끼는 로봇이 망가져서
	③	<ul style="list-style-type: none"> • 강아지 갖고 싶은데 친구가 자동차 줘서 • 친구가 장난감 뺏고 다른 걸 주니까
(3)	①	<ul style="list-style-type: none"> • 친구랑 같이 노니까 심심하지 않고 좋잖아요. • 다연이가 심심해 보여서 ‘나랑 같이 놀래?’ 해서
	②	<ul style="list-style-type: none"> • 벌레가 너무 징그러워서 무서운 것 같아요. • 수영하고 있는데 벌레가 와서 수영하는 걸 망쳤어요.
	③	<ul style="list-style-type: none"> • 친구가 공 던져서 만화책 못 보게 됐으니까 • 만화책 보고 싶으면 되는지 물어보고 가져가야 하는데 묻지도 않고 뺏으려고 해서
(4)	①	<ul style="list-style-type: none"> • 친구들이 민규랑 같이 안 놀아주니까 • 나리만 안 놀아주고 원래 다녔던 친구들끼리 놀아서
	②	<ul style="list-style-type: none"> • 크레파스를 빼앗아가서 슬펐어요 • 자기가 먼저 쓰는데 친구가 허락도 안 맡고 뺏으니까
	③	<ul style="list-style-type: none"> • 친구가 돌려줘서 좋아요 • 자기가 원하는 걸 받을 수 있으니까

<부록 3> 부모의 미디어중재 질문지

부모용 질문지

안녕하십니까?

서울대학교 대학원에서 아동학을 전공하는 석사과정 강보람입니다.

많이 바쁘심에도 불구하고 이 조사에 협조해 주신 부모님께 깊은 감사의 말씀을 드립니다.

이 질문지는 유아의 영상 시청환경을 알아보기 위하여 작성되었습니다. 이 질문에는 맞거나 틀린 답이 없습니다. 평소 부모님과 부모님의 자녀가 영상을 시청할 때 어떻게 하는지를 생각하면서 질문 내용에 따라 답해주시면 됩니다.

부모님께서 응답한 내용은 다른 사람들이 알 수 없으며, 그 내용은 연구 목적 이외에는 절대로 사용되지 않습니다. 이 질문지는 대학에서의 순수한 학술연구를 위한 자료이므로 솔직한 응답이 무엇보다 중요합니다. 또한, 한 문항도 빠짐없이 응답해 주셔야 학술자료로서 가치가 있으니, 바쁘시더라도 끝까지 잘 읽고 응답해주시기 바랍니다.

귀한 시간 내어 이 조사에 협조해 주셔서 다시 한 번 감사드리며, 귀댁의 안녕과 번창을 기원합니다. 질문지를 완성하신 후에는 연구자에게 돌려주시기 바랍니다.

2017년 4월

※ 질문지와 관련하여 문의하실 내용이 있으면 다음으로 연락주시기 바랍니다.

문의처 : 서울대학교 아동가족학과 아동학 전공 석사과정 강보람

연락처 :

E-mail :

I. 자녀의 영상 시청에 대한 부모님의 중재 수준

아래의 질문은 전자영상매체를 통한 자녀(유아)의 영상 시청에 대한 평소 부모님의 중재 수준을 알아보기 위한 것입니다. 여기서 전자영상매체는 '텔레비전, DVD플레이어, 비디오, 컴퓨터, 태블릿 PC, 스마트폰 등'으로, 영상을 보기 위해 사용하는 전자기기를 말합니다.

아래 문항들을 잘 읽어보고 답해주시기 바랍니다.

* 아래 질문에서 나오는 "자녀"란 이 질문지를 가져온 자녀를 말합니다.

1. 부모님께서 자녀와 전자영상매체로 영상을 시청하기 전 혹은 시청할 때,
자녀에게 보통 어떻게 행동하는지 해당되는 칸에 표시해주세요.

자녀가 영상을 시청하기 전 혹은 시청할 때 ...	전혀 안 그렇다.	가끔 그렇다.	종종 그렇다.	대부분 그렇다.	항상 그렇다.
자녀가 영상을 시청할 수 있는 장소를 제한한다.					
내용이 좋지 않은 영상이야기를 보지 못하게 한다.					
밤에는 영상을 시청하지 못하게 한다.					
자녀의 하루 영상 시청량을 정한다.					
자녀가 영상을 시청할 때 자녀를 예의주시하고 있다.					
자녀의 영상 시청 시간대를 구체적으로 정한다.					
자녀가 무슨 영상을 시청하든 그냥 놔둔다.					
내가 옆에 있을 때만 자녀가 영상을 시청할 수 있도록 허락한다.					
내가 미리 정해놓은 영상만 자녀가 시청하도록 한다.					
자녀의 영상 시청시, 자녀가 도움을 필요로 할 때 도와주기 위해 자녀 가까이 있다.					

2. 부모님께서 자녀와 전자영상매체로 **영상을 시청할 때** 혹은 **시청하고 나서**,
보통 어떻게 행동하는지 해당되는 칸에 표시해주세요.

나는 자녀와 영상을 시청할 때 혹은 시청하고 나서 ...	전혀 안 그렇다.	가끔 그렇다.	종종 그렇다.	대부분 그렇다.	항상 그렇다.
영상이야기의 중요한 메시지를 요약해서 자녀에게 말해준다.					
영상에 나오는 등장인물이 착한 말이나 착한 행동을 왜 하는지 자녀에게 설명한다.					
영상에 나오는 등장인물이 어떤 감정을 느끼게 된 이유에 대해 자녀에게 설명한다.					
영상에 나오는 등장인물이 나쁜 말이나 나쁜 행동을 왜 하는지 자녀에게 설명한다.					
영상에 나온 이야기를 더 보충할 수 있는 정보를 제공한다.					
영상에 나오는 등장인물이 하는 착한 말이나 착한 행동을 칭찬하거나, 자녀가 하면 좋겠다고 자녀에게 이야기한다.					
영상에 나오는 등장인물이 어떤 말이나 행동을 하게 된 이유에 대해 자녀에게 설명한다.					
영상의 내용과 자녀의 과거 경험을 관련지어 자녀에게 이야기한다.					
영상에서 들었던 대화들을 자녀에게 반복해서 이야기해준다.					
영상에 나오는 등장인물의 나쁜 말이나 나쁜 행동을 비난하거나, 자녀가 따라하면 안 된다고 자녀에게 이야기한다.					

II. 미디어 매체 이용 현황

- * 다음은 자녀의 미디어 매체(TV, 컴퓨터, 스마트기기) 이용 관련 질문입니다.
- * 조사응답 시점을 기준으로 **최근 1개월 동안**의 경험을 토대로 응답해 주십시오.
- * 아래 질문에서 나오는 “자녀”란 **이 질문지를 가져온 자녀**를 말합니다.

문1) 가정에서 이용하고 있는 미디어 매체의 종류를 표시해주시십시오.

미디어 매체	보유 여부	개수	자녀 사용여부
TV (IPTV, DVD 포함)	1. 있다 2. 없다	--대	1. 사용 2. 미사용
컴퓨터	1. 있다 2. 없다	--대	1. 사용 2. 미사용
스마트폰	1. 있다 2. 없다	--대	1. 사용 2. 미사용
스마트패드 (갤럭시탭, 아이패드 등)	1. 있다 2. 없다	--대	1. 사용 2. 미사용
기타 ()	1. 있다 2. 없다	--대	1. 사용 2. 미사용

TV 이용 현황(문2~문6) [TV 이용 경험자만 응답, IPTV, DVD 포함]

문2) 자녀가 언제 최초로 TV를 이용하였습니까?

최초 이용 시기				
만 0세	만 1세	만 2세	만 3세	만 4세

문3) 귀 자녀는 최근 1개월 동안 TV를 얼마나 자주 이용하였습니까?

이용함				
한 달에 1~2회	일주일에 1~2회	일주일에 3~4회	일주일에 5~6회	매일

문4) 자녀의 주중(월~금), 주말(토~일) 및 공휴일 일일 평균 TV이용 시간은 어떠합니까?

주중(월~금) 일일 평균 이용 시간	평균 ____시간 ____분
주말(토~일) 및 공휴일 일일 평균 이용 시간	평균 ____시간 ____분

문5) 자녀가 TV를 주로 함께 보는 사람은 누구입니까?

1순위	2순위
-----	-----

1. 부모
2. 친척
3. 형제
4. 친구
5. 혼자
6. 기타()

문6) 자녀가 가정에 있는 동안 TV가 대체적으로 켜져 있습니까?

1. 그렇다
2. 아니다 → 문7)로 갈 것

문6-1) (문6의 1번 응답자만) 가정 내에서 하루에 몇 시간 정도 TV를 켜두십니까?

주중(월~금) 일일 평균	평균 ____시간 ____분
주말(토~일) 및 공휴일 일일 평균	평균 ____시간 ____분

컴퓨터 이용 현황(문7~문10)

[컴퓨터 이용 경험자만 응답.
데스크탑, 노트북 포함]

문7) 자녀가 언제 최초로 컴퓨터를 이용하였습니까?

최초 이용 시기				
만 0세	만 1세	만 2세	만 3세	만 4세

문8) 귀 자녀는 최근 1개월 동안 컴퓨터를 얼마나 자주 이용하였습니까?

이용함				
한 달에 1-2회	일주일에 1-2회	일주일에 3-4회	일주일에 5-6회	매일

문9) 자녀의 주중(월~금), 주말(토~일) 및 공휴일 일일 평균 컴퓨터 이용 시간은 어떠합니까?

주중(월~금) 일일 평균 이용 시간	평균 ____시간 ____분
주말(토~일) 및 공휴일 일일 평균 이용 시간	평균 ____시간 ____분

문10) 자녀가 컴퓨터를 이용할 때 주로 누구와 이용합니까?

1순위		2순위	
-----	--	-----	--

- | | |
|-------|--------------|
| 1. 부모 | 4. 친구 |
| 2. 친척 | 5. 혼자 |
| 3. 형제 | 6. 기타(_____) |

스마트기기 이용 현황(문11~문15)

[스마트기기 이용 경험자만 응답
스마트폰, 스마트패드 포함]

문11) 자녀가 언제 최초로 스마트기기를 이용하였습니까?

최초 이용 시기				
만 0세	만 1세	만 2세	만 3세	만 4세

문12) 귀 자녀는 최근 1개월 동안 스마트기기를 얼마나 자주 이용하였습니까?

이용함				
한 달에 1-2회	일주일에 1-2회	일주일에 3-4회	일주일에 5-6회	매일

문13) 자녀의 주중(월~금), 주말(토~일) 및 공휴일 일일 평균 스마트기기 이용 시간은 어떠합니까?

주중(월~금) 일일 평균 이용 시간	평균 ____시간 ____분
주말(토~일) 및 공휴일 일일 평균 이용 시간	평균 ____시간 ____분

문14) 자녀의 스마트기기 접근 방법은 주로 어떠합니까?

1. 자녀가 원하는 대로 자유롭게 사용가능하다
2. 자녀가 부모(가족) 허용 여부를 묻고 사용 가능하다
3. 가족이 먼저 자녀에게 사용하게 해준다

문15) 자녀가 스마트기기를 이용할 때 주로 누구와 이용합니까?

1순위		2순위	
-----	--	-----	--

- | | |
|-------|--------------|
| 1. 부모 | 4. 친구 |
| 2. 친척 | 5. 혼자 |
| 3. 형제 | 6. 기타(_____) |

Ⅲ. 유아와 부모님의 일반적 특성

다음의 질문들은 이 질문지를 가져온 자녀와 부모님에 대한 질문입니다. 각 문항을 잘 읽고 해당하는 곳에 √표 또는 적절한 답을 적어주시기 바랍니다.

1. 부모님의 **학력**을 아래의 보기에서 골라 번호를 표기하여 주십시오.

아버지()	어머니()
<학력 보기>	
① 고등학교 졸업 이하	② 2. 3년제 대학교 졸업
③ 4년제 이상 대학교 졸업	④ 대학원 재학 이상

2. 부모님의 **직업**을 아래의 보기에서 골라 번호를 괄호 안에 표기하여 주십시오. 기타인 경우에는 직업을 직접 적어주시기 바랍니다.

아버지()	어머니()
<직업 보기>	
① 전문기술직	② 사무관리직
③ 판매서비스직	④ 생산노동직
⑤ 자영업	⑥ 전업주부
⑦ 기타 ()	

3. 이 질문지를 가져온 자녀의 생년월일, 개월 수 및 성별을 기입해 주십시오.

생년월일 20__년 __월 __일 (____)개월 남 / 여

4. 이 질문지를 가져온 자녀는 전체 자녀 총 ()명 중 ()째 이다.

가족원	연령 / 성별	가족원	연령 / 성별
아버지	만 (____)세	어머니	만 (____)세
첫째 자녀	만 (____)세 남 / 여	둘째 자녀	만 (____)세 남 / 여
셋째 자녀	만 (____)세 남 / 여	넷째 자녀	만 (____)세 남 / 여

5. 귀하의 가정의 월평균 총소득(세금공제 전 소득)은 어느 정도입니까?

* 월평균 총소득(세금 공제 전 소득, 전 가구원의 근로소득, 사업소득, 재산소득, 이전소득 모두 포함)

- | | |
|----------------------------|----------------------------|
| ____ ① 200만원 미만 | ____ ② 200만원 이상 ~ 300만원 미만 |
| ____ ③ 300만원 이상 ~ 400만원 미만 | ____ ④ 400만원 이상 ~ 500만원 미만 |
| ____ ⑤ 500만원 이상 ~ 600만원 미만 | ____ ⑥ 600만원 이상 |

※ 빠뜨린 문항이 없는지 다시 한 번 확인해 주시기 바랍니다.

모든 질문에 성실히 응답해 주셔서 대단히 감사합니다.

Abstract

The Effects of Media Use, and Parental Media Mediation on Preschoolers' Empathy

Kang, Boram

Department of Child Development & Family Studies

The Graduate School

Seoul National University

The purpose of this study were (1) to investigate children's empathy response to empathy-inducing video clips, children's media use and parental media mediation according to children's age and gender, (2) to examine the correlation between children's empathy response, media use and parental media mediation, (3) to investigate the effects of children's media use and parental media mediation on children's empathy response.

A total of 123 preschool children (52 3-year-olds children, 71 5-year-olds children) from 10 child-care centers in Seoul participated in this study. They watched 4 video vignettes of children in emotional scenarios. Each vignette included 3 random emotions (angry, happy, fearful, sad) that reflected emotion judgments based on

the protagonist's situation, verbal cues, and desire. Children were asked about the protagonists' emotions while watching the video vignettes. The affective component was probed with the question, "How do you feel seeing the little girl/boy?"; the cognitive component was measured by the question, "Why do you feel [emotion shared with the protagonist]?" Children's empathy ability scores were assessed according to these two components. Mothers and Fathers were asked to complete questionnaires to investigate children's duration of media use and the mothers' and fathers' degree of media mediation. Statistical methods adopted for the data analysis were frequency, percentile, mean, standard deviations, two-way ANOVA, Pearson's correlations and multiple linear regression using SPSS 24.0 program. Findings were as follows.

First, there were significant differences in children's empathy response to empathy-inducing video clips according to age and gender. 5-year-olds children showed higher level of affective empathy and response cognitive empathy response than 3-year-olds children. Girls showed higher level of affective empathy response than boys, but no significant differences were shown in children's cognitive empathy response depending on gender.

The average time children spend on media use was 145 minutes, however there were no significant differences shown in children's duration of media use depending on gender. The amount of parental indirect mediation scored higher than direct mediation. Nevertheless, both indirect mediation and direct mediation showed no significant differences according to children's age and gender.

Second, there were significant relationships between children's duration of media use, parental indirect mediation, and children's empathy response to empathy-inducing video clips. Specifically,

children's duration of media use showed negative correlations with affective empathy response and cognitive empathy response. Parental indirect mediation showed positive correlations with cognitive empathy response.

Third, children's duration of media use had significant effect on their affective empathy response and cognitive empathy response to video clips. Parental indirect mediation had significant effect on children's cognitive empathy response. When the duration of media use was high, children's affective empathy response and cognitive empathy response scores decreased. However, when parental indirect mediation was high, children's cognitive empathy response scores increased.

The results revealed that children's media use and parental indirect mediation affect children's empathy response to video clips. The findings suggest that children's duration of media use should be restricted to improve children's empathy feeling. Furthermore, the findings are discussed in light of young children's needs for parental mediation as a setting to a media use environment.

keywords : affective empathy, cognitive empathy, empathy-inducing video clip, media use, parental media mediation

Student Number : 2014-20352